CD-ROM A Autêntica Revista do APRESENTA

A REVISTA COM O MAIOR NÚMERO DE JOGOS PARA PLAYSTATION

# Playstation

Dicas & Truques para

EDITORA EUROPA
ISSN 1516-6260
WWW.EUROPANET.COM.BR
R$ 4,90
450$00
Ano 2 – Nº 24

# 1270 DICAS & TRUQUES

## FINAL FANTASY O FILME E EPISÓDIO 10

Tudo sobre o novo game e as primeiras imagens do filme que vai arrasar nos cinemas

## DICAS QUENTES

- Ultimate Fighting Championship
- 007 The World Is Not Enough
- Danger Girl
- FIFA 2001
- 007 Racing
- K1 GP2000
- Alien Resurrection e muito mais!

PARA PC E PLAYSTATION

## TOMB RAIDER 5 A RESSURREIÇÃO DE LARA CROFT

SUPER DETONADO EM 12 PÁGINAS

Tudo testado para garantir que você vai chegar ao final do jogo

**PROMOÇÃO ESPECIAL**
Você pode ganhar 10 prêmios. Basta fazer uma frase ou um desenho criativo

Dicas & Truques para PlayStation®

# Promoção de

## 1 Promoção Frases

Escreva uma frase criativa, com até nove palavras, com um slogan para o lançamento de Final Fantasy nos cinemas brasileiros.

### 1º lugar

Volante Twin Turbo

### 2º lugar

Um volante Mach 1

### 3º lugar

Jogo Medal Of Honor Underground para PlayStation

### 4º lugar

Um controle Dual Shock Gamenis

## Regulamento

**1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa por carta. Para isso, escreva no envelope: Promoção Revista Dicas & Truques para PlayStation Rua M.M.D.C., 121 - São Paulo/SP - CEP: 05510-021**

**2 - O prazo limite para o envio dos cupons é dia 05 de Fevereiro de 2001 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).**

**3 - Os cupons da Promoção 1 devem conter, além dos dados pessoais, uma frase criativa de até 9 palavras, com um slogan para ser usado no lançamento do Final Fantasy nos cinemas brasileiros.**

**4 - Cada cupom deve conter apenas uma frase. É permitido tirar fotocópias do cupom. As frases sem cupons serão automaticamente desclassificadas da promoção.**

**5 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.**

**6 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível.**

**7 - No caso de frases iguais, será declarada vencedora a que tiver sido enviada primeiro à redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation. Vale como comprovante a data do carimbo dos Correios.**

**8 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase ou desenho à Editora Europa sem qualquer ônus adicional.**

# Férias

## 2 Promoção Desenho

Faça um desenho criativo com os personagens do game que você mais gostou de jogar em 2000. São duas categorias: até 12 anos e a partir de 12 anos.

### 1º lugar

1º - Volante Twin Turbo
(para cada categoria)

### 2º lugar

Um volante Mach 1
(para cada categoria)

### 3º lugar

Um controle Dual Shock Gamenis
(um para cada categoria)

**9 - O envio do cupom para a Editora Europa implica automaticamente na concordância com os termos deste regulamento.**

**10 - O resultado desta promoção será publicado na Revista Dicas & Truques para PlayStation Número 26, que estará nas bancas no dia 5 de Março de 2000.**

**11 - É permitido enviar mais de um cupom no mesmo envelope. Mande quantos cupons você quiser e boa sorte!**

**NÃO ACEITAMOS CUPONS VIA FAX**

**SOMENTE PARA A PROMOÇÃO 2: Mande junto com o cupom uma cópia (xerox) de um documento de identidade que comprove a sua data de nascimento.**

**Promoção 2 Dicas & Truques para PlayStation**

Envie este cupom até 5 de Fevereiro de 2001, e um desenho criativo com os personagens do game que você mais gostou de jogar em 2000.

Nome:_____ Idade:_____
Endereço:_____
_____
Cidade:_____ Estado:_____
Cep:_____
Fone: (  )_____ Fax: (  )_____
e-mail:_____
Jogo Preferido:_____

**Promoção 1 Dicas & Truques para PlayStation**

Preencha e envie este cupom até 5 de Fevereiro de 2001

Nome:_____ Idade:_____
Endereço:_____
Cidade:_____ Estado:_____
Cep:_____ Fone: (  )_____
e-mail:_____ Jogo Preferido:_____
O meu slogan para Final Fantasy, o filme é:
_____
_____
_____
_____

Dicas & Truques para PlayStation

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

FEVEREIRO'2001

**Editor e Diretor Responsável:** Aydano Roriz
**Redação**
**Diretor de Redação:** Roberto Araújo
**Editor Assistente:** Luiz Siqueira
**Redator:** Julio Wecchi
**Chefe de Arte:** Welby Dantas
**Assistentes de Arte:** Wilson Jr. e Adriano Severo
**Revisão de Texto:** Letícia Bueno
**Jornalista Responsável:** Roberto Araújo MTb.10.766
**Colaboraram nesta edição:** Denis Haddad e Edson Yamaguti

**Euroimagem:** Valerio Romahn
**Internet:** Luiz Siqueira (Web Editor), Cassio Narciso (Web Master)
César Cavelagna (Webdesigner)

**Diretor Operacional:** Abílio P. Cunha

**Marketing:** Flávia Pinheiro
**Propaganda:** Miriam Duenhas

**Publicidade São Paulo**
**Ligue (0xx11) 3038 + ramal desejado**
**Diretor Nacional:** Clóvis Borges (r. 5090) cborges@europanet.com.br
**Executivos de Contas**
Alessandro Donadio (r. 5095) e Rodrigo Cunha (r. 5097)
**Publicidade Outras Praças**
**Brasília** (0xx61) 242-9590 - New Business
**Minas Gerais** (0xx31) 291-6751 - Celia de Oliveira
**Nordeste** (0xx71) 929 - 6624 - Ângela Freitas
**Paraná** (0xx41) 224-6313 - Helenara Andrade
**Rio de Janeiro** (0xx21) 507-8541 - Leopoldo Amorim
**Rio G. do Sul** (0xx51) 233-1587 - Rose Isoppo
**Santa Catarina** (0xx48) 247-7804 - Atanil de Medeiros

**Publicidade EUA e Canadá: Global Media**
Fone 001 (650) 306-0880; Fax: 001 (650) 306-0890

**Circulação e Promoção**
João Alexandre, Ézio S. Vicente, Jackeline Monjarás,
Joelma R. Dantas e Jonilson Barbosa.

**Desenvolvimento de Pessoal:** Tânia Marilia Ribeiro

**Atendimento ao Assinante**
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050;
Telefone outros estados: 0800-557667
Cecilia Tomazelli (Supervisora); Fabiana Lopes (Coordenadora);
Carla Dantas; Elisangela Tokashiki; Ivania Marques; Marcelo Diniz; Luiz Eduardo Soares; Paula Hanne; Maria Helena Roccia; Renata Kurosaki e Ronie de Souza

**Dicas & Truques para PlayStation * é uma publicação da Editora Europa Ltda.** (ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

**Números anteriores – No seu jornaleiro ou na Editora Europa**
Rua M.M.D.C nº 121 – São Paulo, SP
CEP 05510-021, Fone 0800 55 7667, Fax (0xx11) 3097-8583

**Pela Internet** www.europanet.com.br
**E-mail** atendimento@europanet.com.br

**Distribuidor Exclusivo para o Brasil**
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. – Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ

**Impressão:** W Roth – Revista produzida sem o uso de fotolitos pelo processo de Pré-impressão Digital – Tel: (0xx11) 6436-3005

**ANER**
**Somos Filiados à ANER – Associação Nacional dos Editores de Revistas**

*PlayStation é uma marca registrada da SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

# À galera

Devo dizer que sou contra. Acho demais dar duas capas seguidas com a Lara Croft. Mas, fazer o quê? Não se pode ganhar todas. E quando o assunto é videogame, mesmo as regras mais sagradas do jornalismo acabam tendo de ser violadas. Na verdade a capa era para ser a heroína de Final Fantasy 10. Uma bela mulher, numa pose sensacional.

Só que o Welby, que é quem desenha a capa (e você sabe que foi o primeiro a se apaixonar pela musa), fazia o trabalho com a maior má vontade do mundo. O Aydano falava e ele não prestava a mínima atenção. O Luiz resmungava pelos cantos enquanto repetia o mesmo argumento ("mas se é isso que os leitores querem, eu não entendo porque a gente tem de fazer diferente"). O Júlio, que é mais tímido, até parou com seus eternos detonados para ficar falando com o Edson, só para a gente ouvir, que a fase tal ou tal era sensacional, que nunca tinha curtido tanto detonar um jogo como esse. Mas nisso ninguém prestou muita atenção. Toda edição ele diz que o detonado da vez é o game de sua vida.

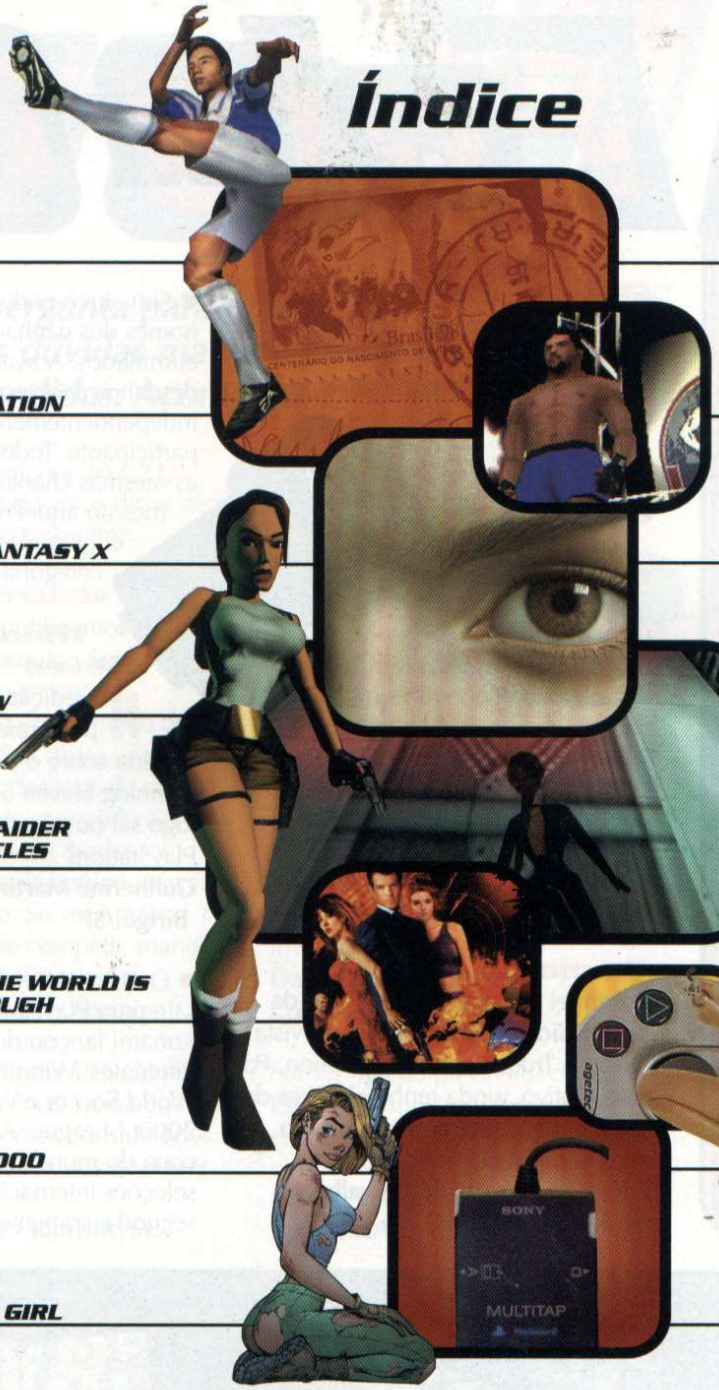
Foi o Wilson quem acabou virando o jogo, literalmente. Como quem não quer nada, abriu no seu monitor uma imagem gigante que fez parar toda a redação. É, essa mesma, a Lara saltando pela vidraça e atirando. Aydano e eu paramos e admitimos a derrota. OK, vamos nós com a Lara novamente.

Agora, tem uma coisa: é bom que você, prezado leitor, goste da capa. Senão vou convidar a todos da equipe, esses fanáticos pela Lara, para um passeio através de uma certa pirâmide. Você entendeu, claro.

Conforme você está conferindo, estou de péssimo humor hoje. Não sei porque eles têm de ficar o tempo inteiro só falando na Lara, aquela mulher tão graciosa, com aquele shortinho, que ficou maravilhosa interpretada pela Angelina Jolie no cinema. Ei, não fique imaginando coisas. Não estou com ciúmes coisa nenhuma...

**Roberto Araújo**
**araujo@europanet.com.br**

# Índice




6 CARTAS

8 NEWSTATION

12 FINAL FANTASY X

15 PREVIEW

20 TOMB RAIDER CHRONICLES

32 007 – THE WORLD IS NOT ENOUGH

34 K1 GP2000

36 DANGER GIRL

38 FIFA 2001

40 ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

43 007 RACING

44 ALIEN RESSURECTION

46 WDL THUNDER

48 SUPERTESTE

50 ACESSÓRIOS

51 DICAS



Se for o caso, reclame. **Nosso objetivo é a excelência!**

EDITORA EUROPA

CORRESPONDÊNCIA
Rua M.M.D.C., 121
São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3097-8583

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades)
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
(0xx11) 3038-5086
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade (0xx11) 3038-5098
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Visite nosso site: www.europanet.com.br

# Fala Ga

### PlayStation 2

Qual as diferenças entre o PlayStation 2 japonês e o americano? Onde eu posso comprar o PlayStation 2 aqui no Brasil?
**Marco Perez - via e-mail**

■ Os consoles são idênticos. A única diferença é que a versão japonesa roda somente jogos e filmes em DVD do Japão. Já o console americano tem compatibilidade com os games e filmes lançados somente nos Estados Unidos. Na Câmara Games em São Paulo, você encontra o Playstation 2, versão japonesa e americana. O telefone para contato é (0xx11) 228-0822. A loja envia acessórios, jogos e consoles originais para todo Brasil.

### GameShark CDX 3,3

Existe o GameShark CDX 3,3 pirata? Onde posso encontrar o modelo original? É compatível com todos os códigos de GameShark?
**Anselmo - Via e-mail.**

■ Assim como qualquer modelo de GameShark, existem dezenas de versões alternativas, ilegais. Para encontrar o modelo autêntico, entre em contato com o representante da InterAct no Brasil pelo telefone (0xx11) 5011-0076 ou com a Câmara Games, (0xx11) 228-0822. Esse modelo funciona com todos os códigos disponíveis para GameShark.

### Promoção

Ganhei a promoção de frases da edição de aniversário da Revista Dicas & Truques para PlayStation. Por esse motivo, ainda tenho chances de ganhar mais uma promoção ou o meu nome será eliminado?
**Edmilson Ferreira de Carvalho**
**Belo Horizonte/MG**

■ Sim, você pode ganhar. Os nomes dos ganhadores não são eliminados. A avaliação das frases e desenhos acontece independentemente do nome do participante. Todos os leitores têm as mesmas chances de ganhar, mesmo aqueles que já foram contemplados em qualquer categoria da promoção.

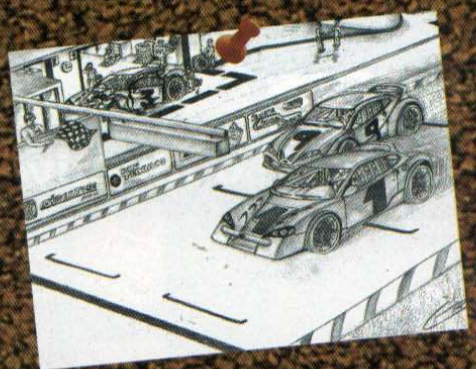
### Winnning Eleven 5

Na edição 15 vocês publicaram uma matéria sobre o jogo Winning Eleven 5. Esse jogo sai ou não sai para PlayStation?
**Guilherme Martins**
**Birigüi/SP**

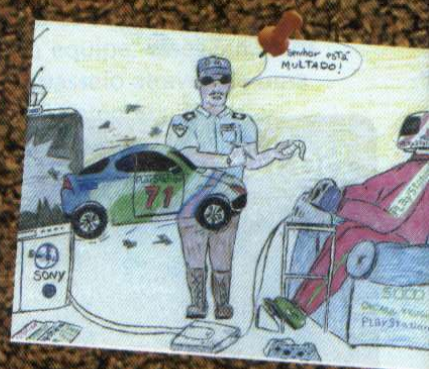
■ O quinto Winning Eleven já saiu para PlayStation. A produtora Konami lançou duas versões diferentes: Winning Eleven 2000: World Soccer e Winning Eleven 2000: J-League. A primeira simula a copa do mundo com dezenas de seleções internacionais e a segunda, somente com clubes

## MURAL

*Os desenhos da promoção da edição número 14 da Dicas & Truques para PlayStation foram tão bons que selecionamos alguns para o mural. Mande o seu também. Escolha qualquer tema (não precisa estar ligado à promoção do mês). O resultado da promoção está na página 10.*



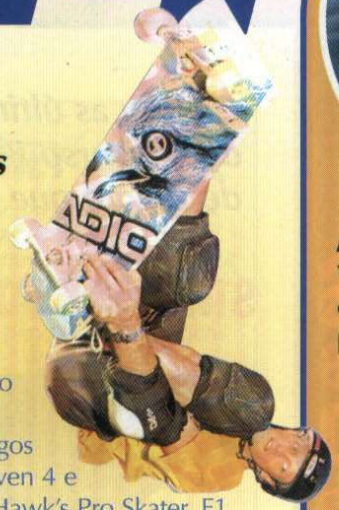
ERIC F. BARBOSA
CURITIBA – PR




JOYCE S. LAGE
DIADEMA – SP

# Fera!!!

***Envie sua pergunta para nossa redação. As dúvidas mais freqüentes serão respondidas. Acompanhe***



japoneses. Nas edições 20 e 21, você confere as principais dicas de cada game, respectivamente.

### Desafios virtuais

Na edição 21, publicamos uma carta sobre a equipe Spider que desafiou jogar contra qualquer gamemaníaco do Brasil. Depois disso, recebemos dezenas de cartas de outras equipes aceitando a briga. O endereço da Spider foi divulgado para cada equipe através da nossa redação. Se você é fera mesmo e gosta de competir, mande o seu desafio. Confira abaixo algumas cartas que recebemos:

Pertencemos ao Clube Evil Game. Nestes últimos 6 anos, nossa equipe nunca perdeu. Somos considerados os melhores e desafiamos qualquer gamemaníaco.
**Clube Evil Game - Joinville/SC**

Aceito o desafio da equipe Spider. Quero jogar contra vocês nos jogos Winning Eleven 4 e 2000, Tony Hawk's Pro Skater, F1 2000 e Metal Gear.
**Sergio Tiago F. Bezerra**
**São Paulo/SP**

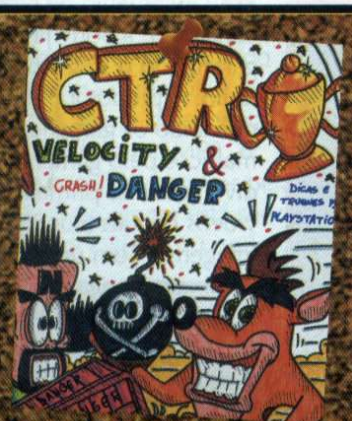
Eu desafio essa equipe para uma partida de FIFA 2000. Mande o endereço da Spider, pois eu sou invencível.
**Daniel Barrozo Pedroni**
**Colatina/ES**

Somos da equipe Creatures. Estamos dispostos a detonar a equipe Spider. E ainda desafiamos outros clubes de videogames.
**Márcio Venâncio Felismino**
**Fortaleza/CE**

### Dicas via correio

Vocês enviam dicas e truques de jogos por carta? Por favor, preciso de ajuda no jogo Medal Of Honor Underground.
**Maycon Deivid Lopes de Souza - Angra dos Reis/RJ**

■ É muito difícil antender todos os pedidos de dicas que chegam aqui na redação. Muitos deles são armazenados e publicados nas sessões Fala Galera e Arquivos PlayStation da revista. Para detonar todas as fases de Medal Of Honor Underground, confira o detonado exclusivo que publicamos na edição 23. Para comprar a revista ligue para (0xx11) 3038-5050 ou visite a nossa loja virtual no seguinte endereço: www.europanet.com.br.




LEONARDO A. PERTUZZATTI
BALNEÁRIO CAMBORIÚ – SC

ADEMILSON O. DE MATOS
SANTO ANGELO – RS

JOSIANE SMAHA
CURITIBA – PR

## FALE COM A GENTE

**Mande seus desenhos e cartas para:**
**Revista Dicas e Truques para PlayStation**
Rua M.M.D.C. 121 – São Paulo-SP
CEP: 05510-021
**e-mail:** playstation@europanet.com.br
**Visite nosso site na Internet:**
www.europanet.com.br/playstation

# News

***Confira as últimas novidades e curiosidades do Universo PlayStation, e fique por dentro de tudo o que está rolando pelo mundo***

## TOP 10 PlayStation

### OS JOGOS MAIS VENDIDOS NO MUNDO

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | FINAL FANTASY IX | SQUARE | 7 |
| 2 | WWWF SMACKDOWN 2 | THQ | * |
| 3 | CHRONO CROSS | SQUARE | 1 |
| 4 | FINAL FANTASY VII | SQUARE | 5 |
| 5 | FINAL FANTASY VIII | SQUARE | 3 |
| 6 | TONY HALKW´S PRO SKATER 2 | ACTIVISION | 2 |
| 7 | DRIVER 2 | INFOGRAMES | * |
| 8 | RESIDENT EVIL 3: NEMESIS | CAPCOM | 10 |
| 9 | LEGEND OF DRAGOON | SONY | 6 |
| 10 | PARASITE EVE II | SQUARE | 5 |

▲ POSIÇÃO ATUAL | * NÃO CONSTAVA NA EDIÇÃO ANTERIOR | ▲ POSIÇÃO NA EDIÇÃO ANTERIOR

FONTE: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

## STAR TREK VOYAGER

A saga Star Trek está de volta, só que desta vez para PlayStation 2. Ainda em fase de adaptação, Star Trek Voyager: Elite Force será ação em primeira pessoa, com muitos tiros e opção para quatro jogadores simultâneos. Baseado no mesmo visual do PC, esse game futurista promete arrasar. Será mais uma opção para os fãs dos jogos em primeira pessoa radicalizarem no PlayStation 2. E este talvez seja o primeiro título sem overdose de violência, com mais estratégia e quebra-cabeças. A previsão de lançamento é o primeiro semestre de 2001.

*O jogo terá mais inteligência do que violência*

## GRAN TURISMO 3

*A Sony garante que será o melhor simulador de corrida já feito*

Mesmo antes do lançamento de Gran Turismo 3, a Sony já está garantindo o sucesso do título. A produtora está deixando os gamemaníacos malucos pelo game. Foram divulgados os primeiros vídeos oficiais (confira as imagens). Com um visual alucinante e altamente realista o jogo promete ser o melhor simulador de corrida já feito para um videogame. Vamos aguardar e conferir o resultado final.

# Station

## DANCE DANCE REVOLUTION DISNEY´S RAVE

*Agora você vai dançar com a turma da Disney*

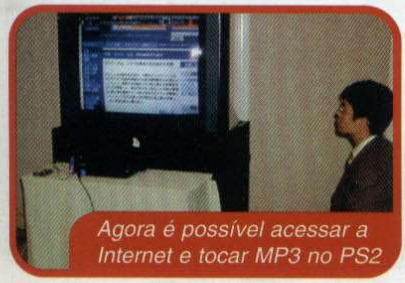
Os jogos de dança tornaram-se uma febre entre os gamemaníacos. Depois do sucesso arrasador de Dance Dance Revolution, a Konami resolveu lançar uma versão especial para as crianças. Dance Dance Revolution Disney's Rave, que seguirá o mesmo estilo dançante. Os jogadores e cenários disponíveis são baseados nos principais personagens da Disney. Isso significa que Mickey, Minie, Pato Donald, Pluto, Tico e Teco e outras celebridades estarão presentes. Ainda sem previsão de lançamento, o game será lançado para PlayStation, por enquanto, somente na Terra do Sol Nascente. É mais Disney nos videogames.

## LANÇAMENTO OCEÂNICO

Depois do Japão, Estados Unidos e Europa, chegou a vez da Nova Zelândia e Austrália. Os dois países felizardos abriram os braços para o lançamento oficial do PlayStation 2. A Nova Zelândia recebeu cerca de 6.000 consoles e a Austrália, 60.000. Assim como nos outros países, o número de unidades foi abaixo da procura por consoles, o que elevou o preço do aparelho para US$ 750,00, e em algumas lojas, US$ 1.000,00. Resta esperar quando será lançado no Brasil.

## MP3 NO PLAYSTATION

Para quem não sabe, as músicas em formato MP3 são muito populares nos computadores pessoais, pois apresentam excelente qualidade de áudio e tamanho reduzido. Agora será possível executar esses arquivos no PlayStation 2 usando um programa especial produzido pelas empresas Ergosoft e PlanetWeb. Além de executar músicas no formato MP3, o software permitirá navegar pela Internet. O programa está sendo vendido por Us$ 60,00 no Japão.



*Agora é possível acessar a Internet e tocar MP3 no PS2*

## NOVO CONSOLE

A Sony acabou de anunciar o lançamento do novo PlayStation 2 no Japão. Previsto para janeiro deste ano, o videogame terá as mesmas características dos atuais consoles, porém com pequenas diferenças. Uma delas é o controle remoto para as principais funções do DVD. Além disso, não será necessário carregar os drivers através do memory card para reproduzir os filmes, já que o programa estará no equipamento.

## TOP 10: A NOVA GERAÇÃO

**CONFIRA OS 10 MELHORES JOGOS DO PLAYSTATION 2**

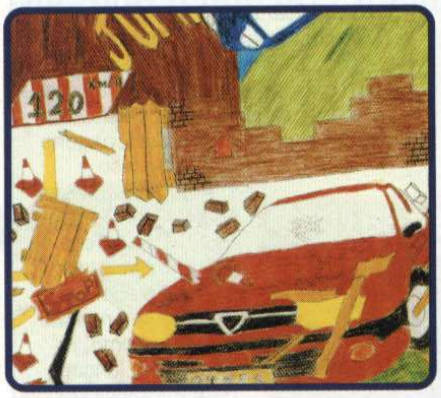
| | |
|---|---|
| 1 – Tekken Tag Tournament | Luta |
| 2 – SSX | Esporte |
| 3 – TimeSplitters | Ação |
| 4 – Summoner | RPG |
| 5 – Dead or Alive 2: Hardcore | Luta |
| 6 – Armored Core 2 | Ação |
| 7 – Madden NFL 2001 | Esporte |
| 8 – Dynasty Warriors 2 | Ação/Estratégia |
| 9 – Dead or Alive 2 | Luta |
| 10 – Midnight Club: Street Racing | Corrida |

# PROMOÇÃO DE ANIVERSÁRIO

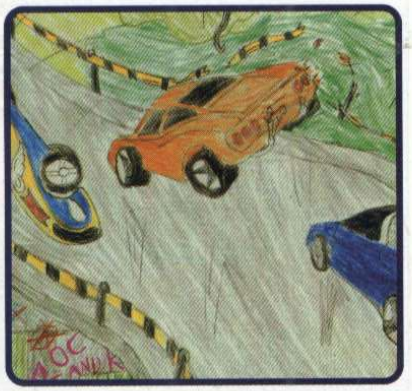
A superpromoção da edição número 22 da Dicas & Truques para PlayStation teve a participação de 4.256 leitores de todo o Brasil. Quatro leitores foram escolhidos e premiados com acessórios por terem feito uma frase criativa contando porque serão os primeiros a detonarem o Gran Turismo 3. Na segunda promoção, com o desenho mostrando um cena com carros de corrida, 6 leitores de duas categorias (até 12 anos e acima de 12 anos) foram premiados com vários acessórios. O júri para decidir o vencedor foi formado pela equipe da Revista Dicas & Truques para PlayStation, e contou com a participação de Luiz Siqueira, Welby Dantas, Adriano Severo, Júlio Wecchi, Wilson Júnior, Leonardo Neli e Letícia Bueno.

## CONHEÇA OS DESENHOS VENCEDORES – CATEGORIA ATÉ 12 ANOS

▲ 1º - Rodrigo Golçalves Favarete
São Paulo/SP
**Prêmio:** Um controle luva




▲ 2º - Roman de Souza Moura - São Laopoldo/RS
**Prêmio:** Um volante Mach 1

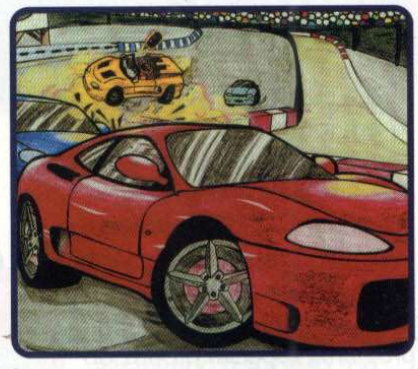


▲ 3º - Mayara Friag
Caieiras/SP
**Prêmio:** Um controle Dual Shock Sony

## CATEGORIA ACIMA DE 12 ANOS

▲ 1º - Leandro Santos Nascimento
São Paulo/SP
**Prêmio:** Um controle luva

▲ 2º - Johny Rodger de Moraes - São Paulo/SP
**Prêmio:** Um volante Mach 1



▲ 3º - Riverson Charles de Alvarenga
Cajamar/SP
**Prêmio:** Um controle Dual Shock Sony

## AS FRASES MAIS CRIATIVAS - EU VOU DETONAR O GT 3 PRIMEIRO PORQUE:

1º - Elias Adalberto Rosa - Santa Cruz das Palmeiras
**Frase:** Meu sangue é do tipo GT positivo.
**Prêmio:** Uma Pistola Point Blank Namco

2º - Magno Roberto Campos Melo - São Lourenço
**Frase:** Porque meu memory card é um V8.
**Prêmio:** Um volante Mach 1

3º - Rogério Bulhões dos Santos - São Paulo/SP
**Frase:** Terei ajuda da Revista Dicas & Truques para PlayStation.
**Prêmio:** Um controle Dual Shock Sony

4º - Luiz Carlos Lima - São Paulo/SP
**Frase:** Meu Dual Shock está no "grid" de largada.
**Prêmio:** Um jogo oficial para PlayStation

## PROMOÇÃO GAROTA PLAYSTATION

Não param de chegar cartas com candidatas para garota PlayStation. A escolhida do mês foi a fantástica Flávia Henrique, que está mostrando todo o seu talento nas fotos da página 48. As leitoras, ou amigas de leitores, que quiserem participar devem enviar carta com uma foto para:

**Promoção**
**Garota PlayStation**
**Rua M.M.D.C, 121 – São Paulo - SP**
**CEP: 05510-021**

FOTO: VALERIO ROHMAN

## COMANDOS 2

Quando surgiu o título Comandos para o PC, muitos gamemaníacos ficaram malucos. O game misturou ação e estratégia num combate de tirar o fôlego. Agora, depois desse sucesso, a Eidos resolveu lançar a continuação, só que desta vez para PlayStation 2, PC e Dreamcast. Novos exércitos, veículos e missões serão implementadas. Comandos 2 está previsto para o segundo semestre de 2001, nos Estados Unidos.

## O QUE VEM POR AÍ

CONHEÇA OS JOGOS QUE SERÃO LANÇADOS NOS PRÓXIMOS MESES NOS ESTADOS UNIDOS

| Título/Lançamento | Tipo |
|---|---|
| **1º SEMESTRE** | |
| Gundam Wing: The Battle Master | Luta |
| Earthworm Jim | Ação |
| Carmageddon 2: Carpocalypse Now | Ação |
| The Bouncer | Ação |
| C-12 | Ação |
| Fortris | Ação |
| Alone in the Dark: The New Nightmare | Aventura |
| Messiah | Aventura |
| MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX | Corrida |
| Toy Story Racer | Corrida |
| 500 GP | Corrida |
| Moto Racer World Tour | Corrida |
| Tokimeki Memorial 2 | Dança |
| SD Gundam G Generation F Bandai | Estratégia |
| Hoshigami: Ruining Blue Earth | Estratégia |
| K-1 GP 2000 | Luta |
| DrumMania | Música |
| The Maestromusic | Música |
| Builder's Block | Quebra-cabeça |
| Arc the Land Collection | RPG |
| Eternal Ring | RPG |
| Evergrace | RPG |
| Bealphareth | RPG |
| Eithe | RPG |
| A-Train 6 | Simulação |


# PlayStation 2
# é na CAMARA GAMES

**A Camara Games tem consoles, jogos e acessórios da linha PlayStation 2 e PlayStation. Trabalhamos apenas com produtos originais e garantimos os melhores preços do mercado.**

**Enviamos para todo o Brasil**

**Rua 25 de Março, 1026 - Tel.: (0xx11) 228-0822**

# Final Fantasy

***O melhor RPG do mundo chega ao décimo episódio no PlayStation 2 e irá invadir os cinemas***

*Você vai conferir muita ação, efeitos especiais e ambientes futuristas*

Final Fantasy é a série de RPG mais popular de todos os tempos. Desde a primeira versão, o game se destacou com excelente visual, trilha sonora exclusiva e enredo criativo. Depois de vender mais de 25 milhões de cópias, a Square anunciou o lançamento da décima versão. Final Fantasy 10 será lançado somente para PlayStation 2 com gráficos inovadores, novos personagens e jogabilidade ainda mais empolgante. E para completar

## FINAL FANTASY NOS CINEMAS

Confirmado. O primeiro filme de FF já está sendo produzido. Batizado de Final Fantasy: The Spirits Within, será no estilo ficção científica, com muita ação e fantasia. Dirigido por Hironobu Sakaguchi, o mesmo criador dos jogos, o filme está sendo produzido totalmente em computação gráfica. Alguns detalhes da história já foram revelados. A ação se

## FICHA TÉCNICA

**Produtor:** Square

**Na Internet:** www.ea.com

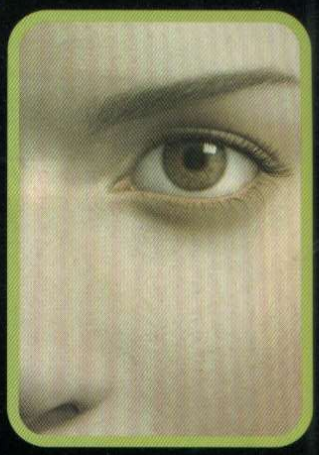
**Previsão de lançamento**
1º Semestre - Japão

**Plataforma:** PS2

*Parece uma foto de verdade, porém o astronauta foi criado em estações de computação gráfica*

# X

*O filme está sendo produzido com a mais alta tecnologia*



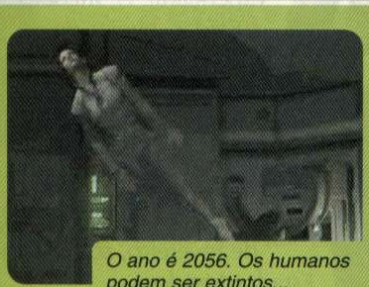
a alegria dos fãs, o primeiro filme de FF está confirmado. Confira, no quadro abaixo, mais detalhes e as imagens inéditas que conseguimos a partir do *trailer* oficial. As animações foram criadas em estações de computação gráfica e estão arrasando. Desta vez, a Square veio com tudo.

Todas as ilustrações, incluindo o astronauta ao lado, foram fornecidas pela Paramount Pictures (produtora do filme) dos Estados Unidos especialmente para Dicas & Truques para PlayStation. Acompanhe mais informações sobre este super RPG que promete detonar no mercado.

## Final Fantasy on-line

FF10 segue a mesma linha dos jogos anteriores. Você assume o papel de alguns heróis, interage com todos os personagens e controla a câmera como desejar. Os diferenciais são os gráficos e a história. Com os avançados recursos do PlayStation 2, os personagens serão mais realistas com novos movimentos e detalhes visuais. O enredo ainda não foi definido, porém vai agradar os mais exigentes, pois acompanha a fórmula das outras versões. Será o primeiro título de RPG que permitirá jogos on-line..

Você poderá disputar uma partida multiplayer com vários jogadores ao mesmo tempo e de qualquer parte do mundo. Isso graças ao modem e ao disco rígido que serão lançados para PlayStation 2 nos próximos meses. Portanto, além de viajar na história do game, você conhecerá novos personagens controlados por outros jogadores, que podem mudar o rumo da história. A produtora garante a estréia de FF10 neste primeiro semestre.



*O ano é 2056. Os humanos podem ser extintos...*

*... e guerras fazem parte do dia-a-dia de todos ...*

*... até que toda a tecnologia feita pelo homem...*

passa no ano de 2056. Depois de muitas guerras e disputas irracionais para explorar recursos e territórios, o número de habitantes no planeta é reduzido drasticamente. Os poucos grupos restantes lutam para garantir a própria sobrevivência. A partir daí, os homens começam a refletir sobre a vida, amor e o motivo desesperado que levou a sua possível extinção.

Cenas de guerra, amizade e morte são os principais trechos. Parte da história foi baseada em alguns jogos da série. O filme promete arrancar risos e lágrimas, principalmente dos fãs. O lançamento oficial nos cinemas é dia 13 de julho de 2001, nos Estados Unidos. No Brasil, Final Fantasy: The Spirits Within, deve chegar em agosto.

*... possa ser usada para criar um mundo de paz*

## Saia na frente e descubra os

# JOGOS que serão SUCESSO

## nos próximos meses

O jogo mistura elementos de Final Fight e MK Special Force

# Oni

PS2 PlayStation 2

***Muita ação, movimentos em 3D e cenários futuristas são os ingredientes deste novo jogo do PlayStation 2***

Uma mistura de Final Fight com Mortal Kombat Special Forces. Essa é a melhor definição da nova aventura 3D que está sendo produzida para o PS2 pela Rockstar. O game, batizado de Oni, promete muita ação e cenários futuristas.

Com perspectiva em terceira pessoa e gráficos 3D, o game chegará com efeitos de iluminação e vários ângulos de câmeras que poderão ser alterados durante a ação.

A produtora modelou o herói do jogo com 1.200 polígonos

Você assumirá o papel de um policial futurista chamado Kunoko (o personagem da foto abaixo que parece usar o uniforme do MegaMan). Assim como qualquer mocinho, o seu objetivo será detonar todos os bandidos que aparecem em sua frente, principalmente os líderes do crime organizado. Para isso, estarão disponíveis equipamentos e armas especiais. Além do armamento, Kunoko lutará como um verdadeiro guerreiro ninja especialista em artes marciais.

Para aumentar o realismo dos movimentos e saltos do nosso herói, a produtora desenhou o personagem com 1.200 polígonos. Isso significa que os socos, chutes e voadoras serão ótimos. Ao todo, você vai encarar 17 missões suicídas, cheias de inimigos foras da lei, em cenários bastante variados. O lançamento oficial de Oni no PlayStation 2 está previsto para o começo de fevereiro, somente nos Estados Unidos.

**FICHA TÉCNICA**

**Produtor:** Rockstar Games

**Na Internet:** www.rockstargames.com

**Previsão de lançamento** Fevereiro de 2001 - EUA

**Plataforma:** PS2

# Red Faction

## *Chegou a vez da THQ apostar tudo nos combates em primeira pessoa*

*Você poderá controlar de aviões até submarinos*

*O game será mais uma opção de violência em primeira pessoa*

Os jogos em primeira pessoa sempre fizeram sucesso no mundo dos games, principalmente os mais violentos. A THQ está investindo pesado nesta idéia e promete lançar um título para PlayStation 2 de tirar o fôlego. Em Red Faction, além de explorar vários cenários, você poderá controlar diversos veículos como aviões de combate, submarinos, tanques, entre outros. A ação se passa num clima futurista e, em algumas fases, o seu personagem trabalha sozinho ou com um grupo de agentes especiais. No total, você irá encarar 20 missões suicidas. O visual será arrasador e promete deixar qualquer um de queixo caido. A matança acontece em 60 quadros por segundo numa resolução de 640 por 448 pixels. Um verdadeiro recorde de velocidade gráfica.

**FICHA TÉCNICA**

**Produtor:** THQ

**Na Internet:** www.thq.com

**Previsão de lançamento** 2º Semestre - EUA

**Plataforma:** PS2

# 4x4 Evolution

## *Vem aí uma competição sobre quatro rodas com as melhores picapes do mundo*

Esqueça as estradas e carros de pequeno porte. Este lançamento traz somente picapes com tração nas quatro rodas e terrenos com muita lama e buracos. 4 x 4 Evolution será lançado por Godgames, o mesmo produtor de Bruxa de Blair e GTA London para PC. Esta versão será exclusiva para PlayStation 2 e os programadores estão caprichando. Os principais fabricantes de picapes estão presentes, incluindo GMC, Ford, Mitsubishi, Toyota, Nissan e Dodge. Isso significa que cada marca traz seus modelos, todos baseados em picapes reais. No início, apenas alguns veículos estarão disponíveis e, conforme o seu desempenho nas competições, novas máquinas aparecem na tela de seleção. 4 x 4 Evolution não tem prazo determinado de estréia, porém a produtora garante o lançamento do game ainda no primeiro semestre de 2001, nos Estados Unidos.

*As picapes das principais marcas aparecem no jogo*

**FICHA TÉCNICA**

**Produtor:** Godgames

**Na Internet:** www.godgames.com

**Previsão de lançamento** 1º Semestre 2001 - EUA

**Plataforma:** PS2

# Army Men: Green Rogue

***Vem aí mais um episódio da guerra entre os soldados de brinquedo, exclusivo para o PlayStation 2***

Nesta nova aventura você vai controlar o mesmo soldado verde da série Army Men. Chamado Army Men: Green Rogue, o game será em 3D com cenários super detalhados. Assim como nas outras versões, existem apenas soldados de brinquedos, sem nenhuma gota de sangue. Isso mesmo, os personagens são de plástico e derretem quando são atingidos. A sua missão será eliminar os soldados marrons. Para isso, você usará armas e equipamentos de guerra. A ação será em terceira pessoa e a quantidade de fases ainda não foi revelada. A 3DO promete gráficos de arrasar nesta nova versão, tornando a batalha bastante realista, mesmo com os soldados de plástico. A previsão de lançamento será no segundo semestre, somente para PS 2.

*Os gráficos em 3D prometem ser o diferencial do jogo*

**FICHA TÉCNICA**

**Produtor:** 3DO

**Na Internet:** www.3do.com

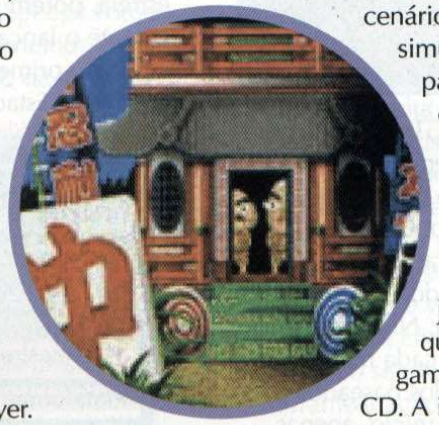
**Previsão de lançamento** 2º Semestre 2001 - EUA

**Plataforma:** PS2

# Gunbalina

***A Namco promete ressuscitar a diversão dos jogos de tiro em seu novo pacote de games***

A Namco é uma das poucas produtoras que ainda investem em jogos clássicos para PlayStation. Um bom exemplo disso é o seu novo lançamento. Apesar do nome diferente, Gunbalina vai trazer um super pacote com 12 jogos de tiro. Alguns serão especialmente produzidos para partidas multiplayer. Outros permitirão torneios com até oito jogadores (Team Battle). A tela principal apresenta os modos e os tipos de games disponíveis. Você poderá escolher vários cenários e um tipo de simulador espacial parecido com o clássico Galaxian. Todos os jogos serão em 2D e rápidos para carregar. Isso justifica a quantidade de games em um único CD. A idéia da empresa é lançar junto com o jogo uma nova pistola joystick, exclusiva para o PlayStation. Gunbalina promete chegar as lojas japonesas ainda no primeiro semestre de 2001.



*A Namco pretende vender uma pistola junto com o jogo*

**FICHA TÉCNICA**

**Produtor:** Namco

**Na Internet:** www.namco.com

**Previsão de lançamento** 1º Semestre 2001 - Japão

**Plataforma:** PS1

# Bein Panzer

***Este novo lançamento é para quem gosta de uma boa estratégia***

São poucos os games de estratégia para o PlayStation. E com Bein Panzer os fãs deste estilo poderão contar com uma nova opção de qualidade. O jogo está sendo desenvolvido pela Sony e, segundo a produtora, vai garantir horas de diversão. Parecido com StarCraft do PC, Bein Panzer será no estilo de combate com dezenas de veículos, personagens e construções militares. O ponto de vista aéreo permitirá acompanhar tudo o que acontece no local.

Os cenários serão os mais variados possíveis como floresta, deserto, espaço e até mesmo na superfície lunar. O seu exército deverá liquidar os adversários de maneira inteligente. Não basta apenas atirar ou mandar um grupo de tanques atacar. Mas sim estudar o ambiente e cercar os inimigos, aproveitando equipamentos, veículos e soldados. Blein Panzer será lançado no primeiro trimestre de 2001 no Japão.

*Os cenários são florestas, desertos, espaços e lua*

**FICHA TÉCNICA**

**Produtor:** Sony

**Na Internet:** www.playstation.com

**Previsão de lançamento** 1º Trimestre - Japão

**Plataforma:** PS1

# Adidas Power Soccer 2

***A Psygnosis resolveu investir em futebol, com gráficos de ponta e 200 equipes oficiais***

Um jogo de futebol capaz de concorrer com FIFA e Winning Eleven. Esta é a idéia da Infogrames neste novo título para PlayStation. Isso não será uma tarefa fácil, pois os concorrentes são absolutos e preferidos entre os gamemaníacos por futebol. Para conseguir essa proeza, a produtora está investindo pesado em Adidas Power Soccer 2.

Esta segunda versão vai trazer todos os problemas corrigidos da primeira. Gráficos melhorados, jogabilidade acima da média e maior quantidade de times. Ao todo, serão 210 equipes entre, seleções e clubes internacionais. A promessa maior é na jogabilidade. A Infogrames garante que o jogo será tão real quanto o famoso Winning Eleven, o que significa dribles mais radicais, cobranças de falta com estilo e marcação acirrada nos adversários. O game está previsto para chegar às lojas da Europa no primeiro semestre de 2001. É aguardar e conferir.

*Promessas de gráficos do FIFA e jogabilidade do Winning Eleven*

*Clubes do mundo todo aparecerão no game*

**FICHA TÉCNICA**

**Produtor:** Infogrames

**Na Internet:** www.infogrames.com

**Previsão de lançamento** 1º Semestre de 2001- Europa

**Plataforma:** PS1

# Toy Story Racer

***Prepare-se para encarar uma super corrida com a turma de Buzz Lightyear em sua casa***

Depois de Toy Story 2 para PlayStation, a produtora Activision anunciou seu segundo jogo com os mesmos personagens da Disney. Toy Story Racer será uma disputa em alta velocidade e vai trazer todos os brinquedos do filme Toy Story 2.

*Todos os personagens do desenho aparecem no jogo*

No total, serão 12 pistas divertidas como escadas, passagem de ventilação, sala de uma casa entre outros. Você poderá escolher vários personagens como Woody, Buzz Lightyear, Senhor Batata, Dinossauro Rex , Bo-Peep, os Soldados Verdes, o porco Piggy e o cão Slinky, cada um com um veículo personalizado. Aparecerá até a estranha boneca do desenho animado, aquela que não tinha olho e estava na casa do vizinho. Será mais um jogo no estilo de Mario Kart. Segundo a produtora, Toy Story Racer será lançado no final de março nos Estados Unidos.

**FICHA TÉCNICA**

**Produtor:** Activision

**Na Internet:** www.activision.com

**Previsão de lançamento** Março de 2001 - EUA

**Plataforma:** PS1

# Slap Happy Rhythm Busters

***Agora você vai dançar e lutar ao mesmo tempo neste novo game japonês***

Combos, seqüências de golpes e movimentos especiais. Slap Happy Rhythm Busters combinará os estilos de Street Fighter Alpha e Fatal Fury com o ritmo de Dance Dance Revolution.

Cada personagem tem um tamanho, peso, velocidade e golpes particulares, e todos lutam como se estivessem dançando. Haverá uma pequena barra auxiliar de energia que permitirá disparar combos fatais contra o adversário. O número de lutadores não foi divulgado, porém alguns deles parecem muito com os personagens do Street Fighter, principalmente a lutadora com os laços no cabelo (veja as imagens).

*Apesar dos movimentos 2D os gráficos são de primeira linha*

Será uma irmã perdida de Chun Li? Os gráficos e movimentos são em 2D. Isso significa que os lutadores não se movem em profundidade, mas tem gráficos muito mais detalhados e eletrizantes. O lançamento está previsto para o primeiro semestre.

**FICHA TÉCNICA**

**Produtor:** Polygon Magic

**Na Internet:** www.polygonmagic.com

**Previsão de lançamento** 1º Semestre - Japão

**Plataforma:** PS1

# Titan A.E.

***Em Titan A.E. você é a última esperança para salvar a raça humana***

Ação em terceira pessoa e simulação espacial. Baseado no filme de mesmo nome, Titan A.E. o jogo chegará ao PlayStation trazendo os mesmos efeitos gráficos apresentados no filme. Quem assistiu o filme, vai reconhecer cada detalhe.

*O enredo do jogo é fiel ao filme de mesmo nome*

O ano é 3028. Um terrível grupo de alienígenas, chamado Drej, destruiu o planeta Terra. Depois de algum tempo, um jovem humano chamado Cale, descobre um mapa que mostra um lugar chamado Titan, onde a raça humana poderia reconstruir sua civilização. Os Drejs descobrem o plano e farão de tudo para impedir a viagem do nosso herói. A sua missão é a mesma de Cale: salvar os humanos sobreviventes. O visual será em 3D com efeitos baseados no filme. Aguarde os próximos meses para conferir mais detalhes sobre o lançamento.

**FICHA TÉCNICA**

**Produtor:** Fox Interactive

**Na Internet:** www.foxinteractive.com

**Previsão de lançamento** 2º Semestre

**Plataforma:** PS1

# Arc The Lad Collection

***Vem aí um game especialmente produzido para os fanáticos por um bom RPG***

*Num único CD você encontrará partes dos três jogos de Arc The Lad*

O primeiro jogo da série foi lançado somente para PlayStation, nos meses de estréia do console em 1995. De lá para cá, outras versões de Arc The Land surgiram e sempre fizeram sucesso entre os games de RPG. Agora, a produtora Working Designs resolveu trabalhar um pacote especial do game. Arc the Lad Collection vai trazer as três histórias no mesmo CD e a coletânea das melhores músicas para relembrar os sucessos das outras versões. A história principal é um pouco diferente. Um garoto chamado Arc vive tranqüilamente em Tovio, uma pequena vila localizada no coração de um local chamado Samaria que foi dominado por um demônio. Para salvar todos os habitantes, o nosso herói deve procurar seis companheiros e cinco pedras sagradas. O título deverá chegar às lojas no primeiro semestre.

**FICHA TÉCNICA**

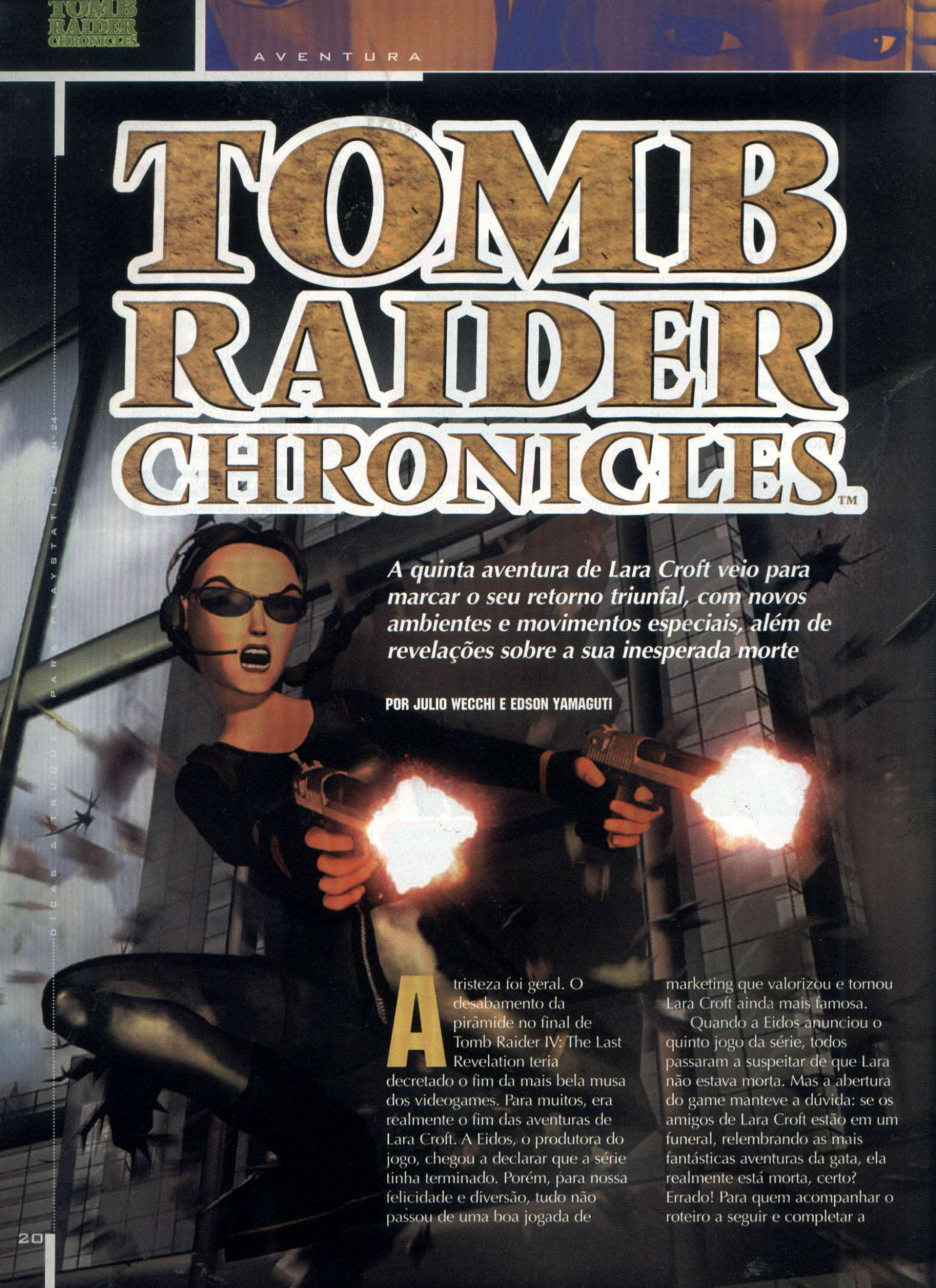
**Produtor:** Working Designs

**Na Internet:** www.workingdesigns.com

**Previsão de lançamento** 1º Semestre - Japão

**Plataforma:** PS1

# TOMB RAIDER CHRONICLES™



***A quinta aventura de Lara Croft veio para marcar o seu retorno triunfal, com novos ambientes e movimentos especiais, além de revelações sobre a sua inesperada morte***

**POR JULIO WECCHI E EDSON YAMAGUTI**

A tristeza foi geral. O desabamento da pirâmide no final de Tomb Raider IV: The Last Revelation teria decretado o fim da mais bela musa dos videogames. Para muitos, era realmente o fim das aventuras de Lara Croft. A Eidos, o produtora do jogo, chegou a declarar que a série tinha terminado. Porém, para nossa felicidade e diversão, tudo não passou de uma boa jogada de marketing que valorizou e tornou Lara Croft ainda mais famosa.

Quando a Eidos anunciou o quinto jogo da série, todos passaram a suspeitar de que Lara não estava morta. Mas a abertura do game manteve a dúvida: se os amigos de Lara Croft estão em um funeral, relembrando as mais fantásticas aventuras da gata, ela realmente está morta, certo? Errado! Para quem acompanhar o roteiro a seguir e completar a

DETONADO PlayStation

Agora Lara pode caminhar sobre cordas e explorar armários e gavetas do cenário

quinta aventura de Lara Croft no PlayStation. No total são 13 estágios. Apesar da quantidade de fases ser menor em relação aos outros jogos da série, os estágios são mais longos. E tudo está detonado, em detalhes, nas próximas 12 páginas.

## Domine a musa

Em Tomb Raider Chronicles, você confere as melhores aventuras de Lara divididas em 4 histórias inéditas, cada uma com um grupo de fases. Os quebra-cabeças estão mais simples de resolver, porém mais difíceis de serem executados. As habilidades nos saltos e os novos movimentos serão testados durante todo o tempo. Isso significa que, além de descobrir os segredos das fases, você deve ser rápido nos comandos e realmente dominar a musa com seu joystick.

## Novo visual

Um dos pontos fortes desta versão, são as câmeras e os detalhes gráficos implementados. Quem conferiu Tomb Raider IV: The Last Revelation vai perceber as mudanças, principalmente no visual de Lara. A musa ganhou novas linhas e roupas.

São quatro visuais diferentes. Além da roupa tradicional e Lara aos 16 anos, outros dois novos uniformes entrarão em cena. O primeiro é um uniforme russo e o segundo (o mais sensual) uma roupa totalmente preta, parecida com o visual dos personagens do filme Matrix, inclusive com óculos escuro. O giro automático das câmeras melhorou muito e você vai perceber está melhora principalmente nos saltos mais ousados. Lara pode se equilibrar sobre cordas, explorar armários e gavetas. Novas armas e equipamentos aparecem no inventário como binóculo com infra-vermelho, rifles de precisão e uma corda para escalar paredes.

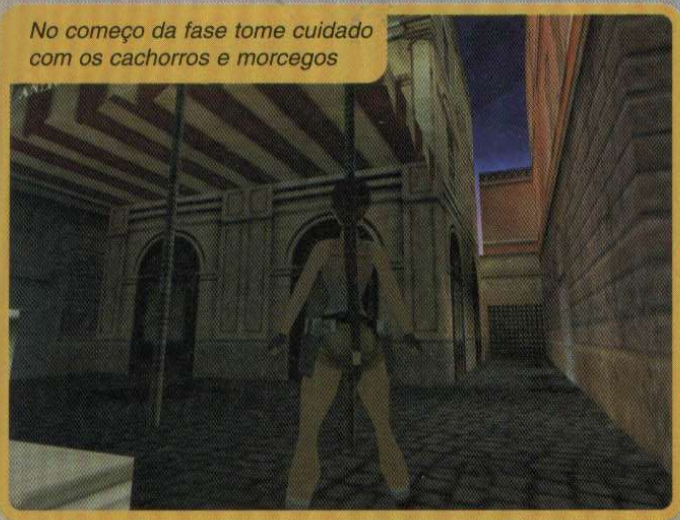
Confira agora o roteiro exclusivo, com todos os passos para finalizar Tomb Raider Chronicles. Vale lembrar que todas as dicas do detonado servem para as versões do jogo no PlayStation e nos computadores PC.

### CONTROLES

| | |
|---|---|
| ● | Giro de 180° |
| ▲ | Armas/Itens |
| ■ | Saltar/Ação |
| ✖ | Atirar/Usar item |
| Segure R1 + direcionais | Andar |
| Segure L1 + direcionais | Câmera móvel |
| ■ + ↑/↓, rapidamente ● | Salto com giro inverso |
| Segure L2, ↓ + direcionais | Rastejar |
| R2 | Correr |
| L2 | Abaixar |
| Select | Inventário |
| Start | Pause/Opções |
| **Controles Analógicos** | |
| Esquerdo | Movimentação |
| Direito | Câmera móvel |

Todos os truques deste detonado servem nas versões para PlayStation e PC

# ROMA



*No começo da fase tome cuidado com os cachorros e morcegos*

*Atire nas janelas para encontrar e recolher itens espalhados na fase*

## FASE 1 – STREETS OF ROME

Você começa nas ruas de Roma, Lara está vestida com seu típico uniforme (shorts e blusa verde). Siga em frente e vire à direita quando encontrar a bifurcação. Aproxime-se da fonte, mate o cachorro e siga à direita do toldo. Ative a passagem usando a escultura da parede, volte para a bifurcação e vire à direita. Pegue a segunda entrada, ative a outra escultura (fuja dos morcegos) e suba a plataforma do lado oposto. Quando Lara cair, destrua as janelas e recolha todos os itens. Desça as escadas, elimine o cachorro e vire à esquerda. Ative o interruptor da parede, volte para as escadas, entre na última janela e recolha uma chave na sala à esquerda.

Vá para a fonte, use a chave no portão, atire em Larson na plataforma superior e entre à esquerda. Recolha a chave "Garden Key", suba pelo outro lado, passe pela corda e desça. Ative o interruptor, vire à esquerda, à direita e suba a rampa. Abra a primeira porta, recolha a mira laser e atire no cadeado da outra porta (combine o revólver com a mira). Recolha a outra "Garden Key" e siga em frente até encontrar uma grade. Use as duas "Garden Key" nas laterais.

Passe pelo portão central e acompanhe as animações. Entre na passagem ao lado direito, atire no sino, suba a plataforma à esquerda e ative mais um brasão. Volte, entre na porta central, vire à esquerda e ative o interruptor. Gire o pombo, pegue a outra entrada e ande pendurado no canto da parede para escapar da armadilha (cabeça de bode). Ative o interruptor e gire o segundo pombo. Vá para fora do prédio, recolha o "Saturn Symbol" na passagem subterrânea e saia.

*Use o revólver com mira para acertar o sino no alto do templo*

*Acerte os olhos da cabeça medieval para derrotá-la*

*O segredo deste chefão é ficar distante e atirar enquanto você corre*

## FASE 2 – TRAJAN'S MARKETS

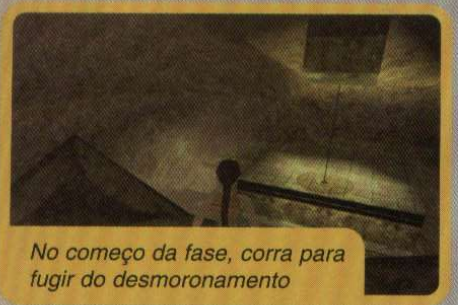
Entre na sala à esquerda e recolha o pé-de-cabra. Aproxime-se da terceira porta à direita e use o pé-de-cabra para liberar a passagem. Suba as instalações e atravesse para o outro lado através do cabo de aço. Passe pelas plataformas, aproxime-se da janela e salte para o lado direito. Recolha a munição do outro lado, volte e desça para o lado oposto. Salte sobre a plataforma seguinte e desça.

No centro da grande sala, vá para o terceiro pilar do lado esquerdo. Suba os degraus e quando chegar no alto, vire à esquerda e deslize sobre a plataforma, você está no centro da parte superior. Salte sobre a plataforma do lado direito. Puxe três vezes a corda e volte para aquela plataforma no centro. Agora salte para o lado esquerdo e puxe a corda central. Entre na porta lateral, com duas estátuas. Desça e, antes de entrar na próxima sala, vire à esquerda. Recolha a "Golden Coin" e use a moeda na base da estátua. Saia da sala e entre na passagem à esquerda. Mergulhe na água, entre na sala e vire à esquerda. Quando o chefão aparecer, use a revólver com mira laser e acerte em seus olhos.

Desça e pegue o "Mars Symbol". Mais adiante, abra a tampa redonda do chão e entre na passagem perto do ventilador (sob a água). Recolha a válvula à esquerda e faça o caminho inverso. Use a válvula na máquina vermelha do outro lado e gire. Volte para a água e entre na passagem mais próxima do ventilador. Vire à direita, suba rapidamente e saia da água. Gire a outra válvula, mergulhe novamente e entre na pequena passagem, ao lado do segundo sistema de ventilação que foi desligado. Surge um chefe medieval, atire o máximo que puder. Um dica é saltar para os lados e atirar ao mesmo tempo.

Passe pela janela que se quebrou e mergulhe. Recolha o "Venus Symbol" e saia. Atire no velho amigo Larson, acompanhe as animações e prepare-se. Use a mesma dica do chefe anterior nas três serpentes, porém fique numa distância segura. Atire nelas somente quando o fogo estiver saindo das bocas. Feito isso, coloque os dois símbolos restantes na grande porta para finalizar a fase.

*Tome muito cuidado com as três serpentes. Atire somente quando elas estiverem cuspindo fogo*



*No começo da fase, corra para fugir do desmoronamento*

### FASE 3 – THE COLOSSEUM

Quando o chão começar a desmoronar, prepare-se para correr e saltar. Pendure-se na lateral esquerda da parede e entre na pequena passagem. Desça e pressione o bloco na parede. Faça o caminho inverso e vá para a sala onde você estava. Desça a rampa, detone o leão e empurre mais um bloco na parede, mais um leão aparece. Escale a parede, recolha o "Gemstone Piece" entre as velas. Vá para a sala ao lado e enfrente o gladiador.

Empurre mais um bloco na parede e continue subindo. Tome muito cuidado com os leões e os gladiadores que aparecem de surpresa. Surge então um dos quebra-cabeças do jogo, uma ponte com um círculo. Desça tudo, até encontrar uma corda, puxe-a três vezes seguidas. Feito isso, volte para cima o mais rápido possível, saltando sobre as plataformas.

Recolha o segundo "Gemstone Piece" e combine-o com o primeiro. O detalhe é que você deve correr o mais rápido possível, pois tem pouco tempo para recolher a segunda pedra. Entre na porta que se abriu e veja as animações. Suba, use o "Gemstone" combinado no local indicado e salte para trás (o chão começa a desmoronar). Pendure-se nas bordas da parede, entre na sala e use o bloco para acessar o andar superior. Depois de matar o gladiador, recolha a chave no chão e use-a na outra porta.

Para detonar o chefão, escolha a metralhadora Uzi e atire o máximo que puder. Pegue mais uma chave na sala que se abriu e use-a na outra fechadura. Desça a rampa e recolha a pedra vermelha.

*Pegue a metralhadora Uzi e atire sem parar neste chefão gigante*

# BASE RUSSA

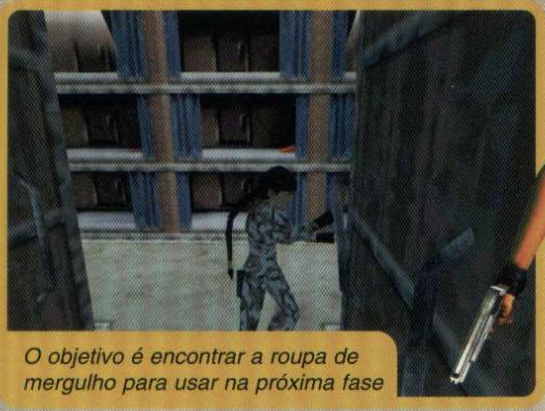
*Na Rússia, Lara literalmente irá entrar em uma gelada*

### FASE 4 – THE BASE

Desta vez, Lara está numa base russa, cheia de armadilhas. Desça a rampa, pegue uma chave no armário e fique sempre em movimento para não ser esmagado. Volte e use a chave na fechadura, perto do local onde você estava. Suba as escadas, detone os guardas e recolha o cartão de acesso no chão. Vá para a sala inicial e use o cartão no terminal da porta à esquerda. Faça o mesmo na porta seguinte. Na outra sala, passe rapidamente sobre os caixotes e alcance a plataforma superior.

Aperte o botão na parede, entre na sala ao lado e confira as animações. Volte para baixo e entre na passagem que abriu. Mate dois soldados, vire à esquerda e use o cartão de acesso novamente no terminal da parede. Você está na sala do gerador. Recolha a chave no chão, volte tudo e vire à direita (onde você matou os dois soldados). Suba as escadas e use a chave na próxima fechadura.

Desça, abra a porta à direita e recolha o fusível no armário do centro (lado esquerdo). Saia pelo outro lado e volte para a sala do gerador. Coloque o fusível na lateral do gerador e saia pela porta que abriu. Suba no caixote suspenso e salte para o outro lado. Fim da fase.



*O objetivo é encontrar a roupa de mergulho para usar na próxima fase*

## FASE 5 – THE SUBMARINE

Vire à esquerda e posicione Lara na coluna central, perto do ferro à esquerda. Arranque o ferro ("Crowbar") e use-o no sistema de ventilação. Siga sempre em frente e tome muito cuidado com os obstáculos que aparecem. No final do corredor, abra a grade de ventilação, recolha o "Battery(-)" do armário e ande calmamente em direção ao cozinheiro. Posicione Lara atrás dele e use o ferro para derrubá-lo. Recolha a chave, use-a na porta da direita e vasculhe a prateleira para encontrar mais uma chave e uma arma. Volte, vire à direita e novamente à direita. Abra a porta de ferro, vire à direita, suba no caixote e abra a passagem de ventilação do teto.

Siga sempre em frente. Desça, detone o guarda e recolha o "Battery(+)" no armário. Volte para o corredor principal, onde você abriu a porta de ferro. Siga em frente, vire à esquerda e abra mais uma porta de ferro. Explore todas as salas, recolha o "Suit Console" e volte para o corredor principal.

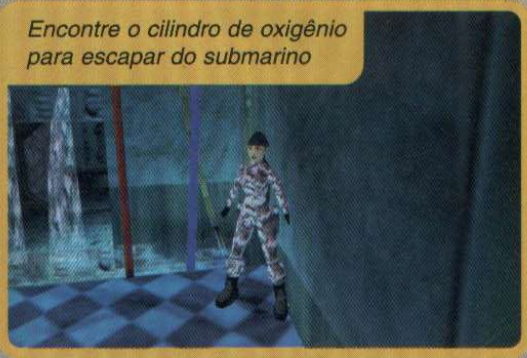
Passe pelo refeitório e abra mais uma porta de ferro, à sua direita. Suba as escadas, detone os soldados e explore a sala. Você encontra o "Aqualung" sobre os caixotes, no canto esquerdo. Agora combine o "Aqualung" com o "Suit Console". Volte, vá para a última sala de mergulho e pegue a roupa amarela. Junte todos os itens, inclusive os "Battery(-)" e "Battery(+)" combinados. A fase acaba após as animações.

*Tome cuidado com os submarinos que aparecem durante o mergulho*

## FASE 6 – DEEPSEA DIVE

Esta é a fase mais rápida do jogo. Lara está com uma roupa amarela de mergulho, a mesma do final da fase anterior. Na bifurcação, pegue o caminho da esquerda e entre na estreita passagem lateral. Desça pelo buraco e siga sempre em frente, não tem segredo. Tome cuidado com os pequenos sub-marinos, pois atacam com mísseis. Para escapar fuja para os lados. Após as animações, volte o mais rápido possível, pois o oxigênio está acabando e Lara corre perigo.

*Use o revólver com mira para retirar a grade e entrar na tubulação*



*Encontre o cilindro de oxigênio para escapar do submarino*

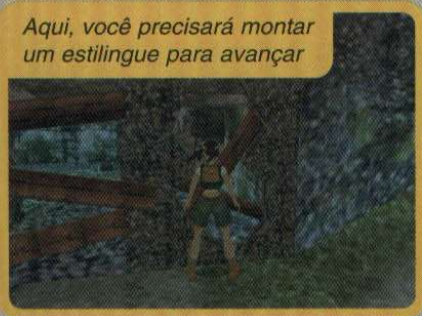
### FASE 7 – SINKING SUBMARINE

Siga em frente, desça e detone os guardas que aparecem. Mais adiante, vire à direita e salte o fogo. Quando chegar no refeitório, pule sobre as mesas, atravesse a sala e entre à direita. Recolha o cartão que estava com o soldado, faça o caminho inverso e vire à direita. Use o cartão de acesso que você pegou no terminal da outra porta. Suba as escadas e não entre nas salas com os fios em alta tensão. Atravesse a ponte, abra o portão de ferro e veja as animações com o soldado russo.

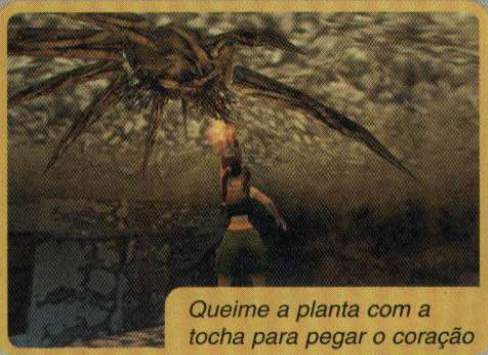
Volte, suba na mesa do centro e atire na grade de ventilação. Avance, abra a grade no chão e movimente o interruptor da parede. Faça o caminho inverso e entre na primeira sala à direita, onde estavam os três fios em alta tensão.

Recolha o "Nitrogen Canister", saia e vá para outro corredor. Use a chave na porta que aparece e pegue o "Oxygen Canister" no último armário da direita. Feito isso, vá para a sala onde estava aquele soldado russo sentado. Suba as escadas e coloque o "Nitrogen Canister", uma porta no lado oposto será aberta. Agora coloque o "Oxygen Canister" no local correto e confira.

# BLACK ISLE



*Aqui, você precisará montar um estilingue para avançar*



*Queime a planta com a tocha para pegar o coração*

### FASE 8 – GALLOWS TREE

Assim como no quarto jogo, você assume Lara com aquele traje de adolescente, com 16 anos. Salte sobre a plataforma branca, pendure-se no canto da borda superior e passe para o outro lado. Salte para a outra plataforma, pendure-se novamente, vire à direita e observe a passagem inferior que aparece. Solte as mãos por alguns instantes e segure na borda inferior. Pronto, você alcançou aquela passagem mais baixa. Suba nas rochas, salte e segure no bloco superior. Use o teto para alcançar o outro lado e desça à direita. Pegue a passagem da direita e avance com Lara pendurada no teto. Suba e caia para mergulhar num tanque de água. Vire à direita, direita novamente e esquerda. Saia da água, salte sobre a rampa à esquerda e pule novamente para alcançar a rampa atrás de você.

Abaixe, entre na passagem ao lado e recolha o "Rubber Tube" dentro do armário. Agora caia na água e vá para a passagem à direita. Corra sobre a plataforma, salte para o outro lado e entre na caverna. Ignore o pequeno bípede ("Imp"), siga em frente e entre no túnel.

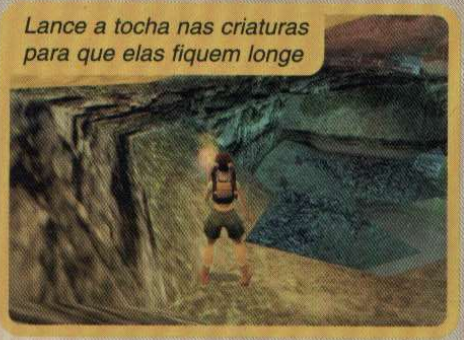
Mais adiante, recolha o "Pitchfork" e escale a plataforma perto de você. Combine o "Rubber Tube" com o "Pitchfork" para fazer um "Catapult" (uma espécie de estilingue). Aproxime-se da barreira de madeira ao lado direito e use ✖. Após as animações, pegue o "Iron Clapper" ao lado do sino. Desça atrás do sino, entre na sala e recolha a base da tocha. Siga em frente e jogue a base da tocha para baixo e desça. Pegue a base novamente, vire à direita e acenda a tocha. Queime o objeto do teto, em forma de aranha e recolha o "Heart" que aparece. Faça o caminho inverso ao do buraco, pegue o caminho à direita. Coloque o "Heart" na porta e desça. Depois suba para finalizar.

## FASE 9 – LABYRINTH

Vá para o outro lado da sala e aperte as placas na seguinte ordem: centro, esquerdo e direito. Volte, entre na porta à direita e pegue o "Bone Dust" sobre o banco de madeira, no mesmo local onde o fantasma colocou a

*Nesta fase a jovem Lara irá encontrar um fantasma*

mão. Aproxime-se do caldeirão no canto esquerdo da sala e jogue o "Bone Dust" dentro. Faça o caminho inverso e entre na sala à esquerda. Salte sobre o buraco. Suba a rampa, vire à direita, puxe a alavanca, volte e continue subindo a rampa. Entre à direita, não mexa na outra alavanca e avance. Vire novamente à direita, pegue o livro "Bestiary" e salte para a porta. Siga o fantasma branco e quando chegar o fim da rampa, vire à direita. Seja rápido, pois alguns monstros aparecem do nada. O caminho correto é o mesmo do fantasma branco. Depois de descer a rampa, entre na porta e confira as animações de encerramento desta fase.



*Lance a tocha nas criaturas para que elas fiquem longe*

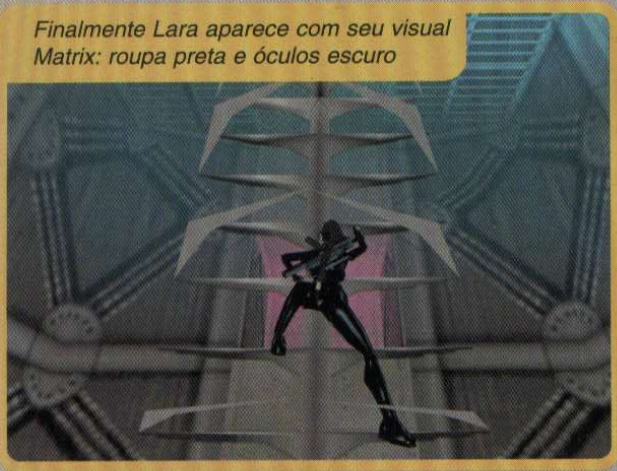
## FASE 10 - OLD MILL

Logo no início, entre na passagem à esquerda e siga em frente. Quando encontrar a bifurcação, vire à direita, corra e pendure-se na corda. Vá para a ponta, gire aproximadamente 180° e use o botão de correr (R2) para aumentar o impulso. Salte sobre a plataforma, recolha a tocha apagada e desça para o lado esquerdo. Volte para a bifurcação, pegue a outra entrada (passagem à esquerda) e acenda a tocha no fogo. Faça o caminho inverso e aproxime-se das pequenas criaturas, os "Imps". Arremesse a tocha perto deles. Salte sobre a corda e suba a plataforma mais alta, aquela com uma pequena grade. Pegue o bastão de ferro ("Crowbar"), desça e salte sobre a plataforma inicial e vá para a corda novamente. Pule sobre a pedra inclinada e observe o local. Para alcançar o outro lado, Lara deve saltar em seqüência, acompanhando a inclinação das pedras. Vá para a passagem e use as bordas da parede para atravessar. Use o "Crowbar" para arrancar o "Chalk" da grande pedra. Volte para o mesmo local onde você iniciou a fase. Posicione Lara sobre o quadrado escuro no chão e use o "Chalk". Desça a rampa, e siga em frente e veja as animações. Passe entre as duas casas, atravesse o rio e caia no lago. Quando ver a criatura vermelha, preste atenção em seus movimentos. Assim que o monstro entrar na caverna, recolha a moeda de prata ("Silver Coin") no chão. Faça o caminho inverso e use a moeda na pequena jaula. Após as animações, entre na caverna. Você está dentro do moinho central.

Suba a rampa, rode a engrenagem três vezes e comece a correr pelo lado esquerdo. você tem poucos segundos para atravessar a porta. Salte sobre a barra horizontal, pule para o outro lado e alcance a plataforma mais próxima.É só ter habilidade nos saltos. Não desça a rampa, ande devagar até o início do declive. Salte no mesmo local, pendure-se na borda da parede e vire para o lado contrário. Ative a chave da parede. Desça, saia do moinho e vá para o local anterior, entre as casas. Pegue o caminho da esquerda, ande dentro do córrego e suba pela passagem. Siga sempre em frente, salte a pedra e siga pelo telhado. No outro telhado, abaixe, pressione o direcional para frente e salte para dentro da caverna. Gire a roda da parede e aguarde a próxima fase.

*Nade até o final do canal e entre na pequena abertura à esquerda da tela*

# TOWER BLOCK



*Finalmente Lara aparece com seu visual Matrix: roupa preta e óculos escuro*

## FASE 11 – THE 13TH FLOOR

A partir daqui, Lara assume um visual futurista com uma roupa preta e brilhante. Vá para o lado esquerdo, pegue a arma com mira especial e atire na grade. Siga em frente e mantenha Lara sempre abaixada para não morrer no laser. Mais adiante, desça, pegue o martelo e faça o caminho contrário. Agora, vá para o caminho da direita e observe os movimentos dos dois módulos de laser. Você deve passar rapidamente e escalar a parede do fim do corredor. Surge um soldado fortemente armado. Atire no cadeado da grade e, em seguida, acerte exatamente na cabeça do inimigo com o rifle de precisão.

Continue avançando, caia no buraco, escale a parede e suba a escada central (tome cuidado com os robôs). Atire na placa de ferro, mate o guarda e quebre a pequena grade lateral. Após as animações não corra, ande em direção ao vigilante que está dormindo. Detone o dorminhoco, recolha a credencial sobre a mesa e use-a no terminal verde. Entre no depósito, explore o local e recolha todos os itens. Vá para o terminal do centro, chame o elevador, entre e acesse os botões internos. Detone os guardas, entre na passagem em forma de triângulo (não mate os cientistas) e aperte o botão central. Vá para o lado oposto e pegue um disco dentro de uma das roupas ("Acces Code Disc").

Volte para o andar anterior. Use o disco de acesso no computador para abrir a grade lateral. Suba, deslize pelo corrimão vertical e avance. Vire à direita, pegue o "Cloth" na prateleira e siga em frente. Entre na última passagem à esquerda, pegue os dois "Bottle Of Chloroform" nos armários e saia pela porta do meio. Mate mais um soldado, recolha outro disco no chão ("Iris Lab Access") e acesse o terminal. Entre na passagem que surgiu e acesse a outra sala. Mire o cientista (não atire nele) e acompanhe as animações. Suba as escadas, ative o interruptor da parede e pegue o "Iris Artifact" do outro lado. Seja rápido, pois o tempo é muito curto. Saia pelo lado e acompanhe as animações.

*Faça silêncio para não acordar o segurança. Ande na ponta dos pés*

*Lara Croft nua? Ainda não foi desta vez. O raio-x só mostra seu esqueleto*

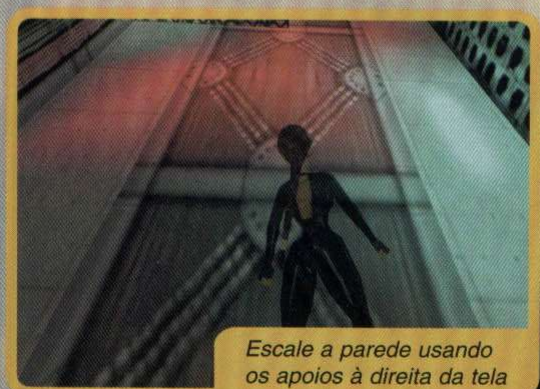
*No banheiro masculino, você irá encontrar uma passagem*

## FASE 12 – SCAPE WITH THE IRIS

Antes de atravessar o corredor, deixe sua arma no balcão ao lado. Depois de passar pela câmara de raio X, fique esperto. Use o "Headset" e pressione ✖. Veja que o corredor direito está protegido por um feixe de laser. Vire à esquerda, entre na sala mais próxima e recolha o "Bottle Chloroform" no armário. Siga o corredor e pegue o pano ("Cloth") na próxima sala à esquerda. Combine clorofórmio com o pano, ande calmamente, aproxime-se do guarda e use o pano combinado sobre ele.

Explore o local e recolha um cartão de acesso numa das gavetas ("Restroom Access Card"). Volte para o corredor e use a senha 8526 do cartão. Caso esse código não funcione, observe a senha correta no cartão em seu inventário de itens. Entre no banheiro masculino, abra a primeira porta, salte e puxe a tampa do teto (região trincada). Pendure-se na borda da passagem de ventilação e agarre a corrente do elevador. Suba tudo, pule para trás e posicione Lara sobre a plataforma. Salte na barra horizontal e alcance a plataforma do lado oposto. Suba sobre o elevador, abra a pequena porta e entre. Acesse o painel de botões, ignore o guarda e entre no outro elevador. Aperte os botões internos por duas vezes e confira as animações. Suba na grade superior, salte sobre a barra horizontal e alcance a plataforma seguinte.

Escale a parede e, depois de aproximadamente 16 passos, salte para trás. Vá para a plataforma do lado oposto usando uma outra barra horizontal. Entre no sistema de ventilação, desça a rampa e agarre as barras em seqüência. Espere o fogo apagar antes de pular sobre a plataforma restante.



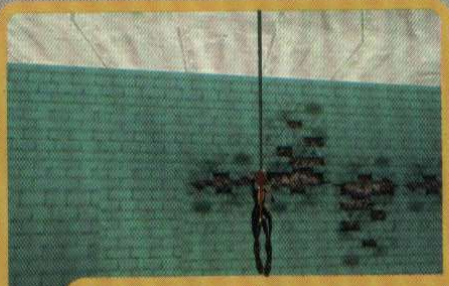
*Escale a parede usando os apoios à direita da tela*

Ande sobre o cabo de aço e use os direcionais para não cair.

Desça a rampa, vire à direita (fuja do segurança) e corra o máximo que puder. Escape do atirador que está no alto e escale a parede ao lado da porta. Aperte o botão na parede e faça o caminho inverso. Entre na passagem que surgiu e aproxime-se do aquário. Depois que o soldado atirar, pressione o botão lateral e siga pela porta que abriu (não pise no nível mais baixo antes do aquário quebrar).

Muito cuidado na sala seguinte. Aperte os dois botões ao lado da porta enquanto você está sob fogo cerrado. Para não morrer, use os kits médicos assim que sua energia estiver muito baixa. Entre na sala à direita e prepare-se para mais um quebra-cabeça. Na próxima sala, puxe a tampa do teto (local trincado), passe pelo sistema de ventilação e aperte o botão lateral. Agora você pode ver o conteúdo de cada caixa, inclusive as bombas automáticas. Escolha somente a caixa sem bombas e recolha o disco especial ("Teleport Disc"). Saia e use o disco no terminal da sala principal. Ainda no mesmo local, vá para o centro, posicione Lara perto do "X" no chão e use o "Iris Artifact". Feito isso, procure um buraco no chão e siga em frente. Quando o guarda começar atirar, fuja e pressione o botão atrás da parede. Entre na passagem à esquerda, suba a grade e pegue a sua arma sobre o balcão. Atravesse o corredor, atire no extintor da porta mais próxima e comemore por passar a fase mais longa do jogo.

*Para encontrar a passagem, chute a rachadura na parede*



*Use o lança-cordas para conseguir escalar esta imensa parede*

## FASE FINAL – RED ALERT!

O fim está chegando. Atire na cabeça do soldado no alto da escada. Salte entre as plataformas e, quando estiver subindo, pule novamente para não ser atingido. Destrua a parede para abrir passagem e puxe a grade do teto para continuar avançando. Recolha o gancho ("Grappling Gun Ammo") sobre caixote. Use o "Headset" e veja as barreiras de laser no corredor. Atire na válvula do outro lado para deixar o laser visível. O sistema pisca em dois ciclos: um longo e um curto. Você deve atravessar no momento do ciclo mais longo.

Quando alcançar o outro lado, suba nos caixotes, mate o soldado e entre no elevador. Vá para o outro andar, vire à direita e aperte o botão ao lado da grade. Detone todos os alvos, saia e siga para a direita. Pegue a "Grappling Gun" na câmara verde e detone o soldado que aparece. Na mesma sala, pegue mais uma munição para essa arma. Avance, recolha mais munição sobre os caixotes e use a "Grappling Gun" na grade do teto. Pendure-se na corda, salte e agarre a parte mais escura da parede. Entre no sistema de ventilação. Desça a rampa, entre no elevador e vá para o outro andar. Faça o caminho contrário, passe pelo laser novamente e saia do prédio. Atire na escada do alto com a "Grappling Gun", salte na corda e entre na janela do outro lado, onde tem fogo.

Quando estiver descendo a rampa, salte e faça o caminho superior. Desça, mate o soldado, ative o interruptor ao lado da porta e saia. Entre no elevador e vá para o próximo andar. Prepare o seu rifle de precisão e detone os guardas que aparecem do nada. Use a corda de um dos soldados para alcançar os caixotes. Aproxime-se da porta de metal e detone mais dois inimigos. Procure por duas portas fechadas e escale a parede central. Quando surgir o andróide, atire somente nas pernas até sair faíscas. Feito isso, suba no caixote, atire na válvula vermelha e assista o fim do andróide. Volte para a passagem de ventilação e salte sobre as plataformas laterais para alcançar a entrada mais alta. Pegue o "Grappling Gun Ammo" e use-o na grade central do teto. Entre na pequena passagem, aperte o botão no fim do corredor para escoar a água do local.

Desça, recolha o "Key Bit (left)" do andróide e suba novamente. Aperte o mesmo botão e siga pela passagem inferior. Fuja do helicóptero, use o balcão para escapar dos tiros e pressione o botão lateral. Vire à direita, ignore o outro andróide e corra o máximo que puder. Vire à direita novamente, entre na sala à esquerda e ative o interruptor da parede. O andróide que estava seguindo você fica preso. Entre na porta com a palavra "Danger", mantenha Lara sempre abaixada para não morrer com o gás venenoso. Na terceira sala, ative o interruptor da parede e volte.

Pegue o caminho da direita, suba no caixote e ative mais um interruptor. Os gases venenosos serão jogados para a outra sala, aquela onde o segundo andróide ficou preso. Agora dê a volta, desça pelo corredor à direita, vire à direita e ative o interruptor para abrir a outra sala. Pegue o "Key Bit (right)" no andróide e combine com o primeiro. Saia para o caminho inicial, entre no sistema de ventilação e volte para a sala principal. Use a "Helipad Access Key" na porta central. Pronto, você acabou de concluir a aventura mais emocionante de Lara Croft.

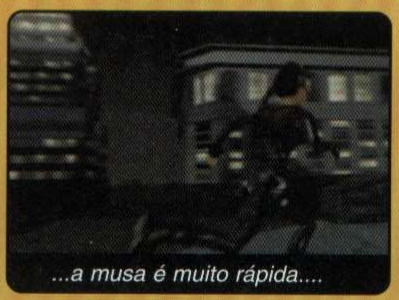
*Salte com muito cuidado para não cair na água eletrificada*

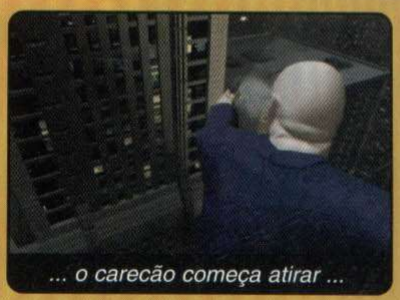
*Para terminar o jogo, basta colocar a chave no interruptor*

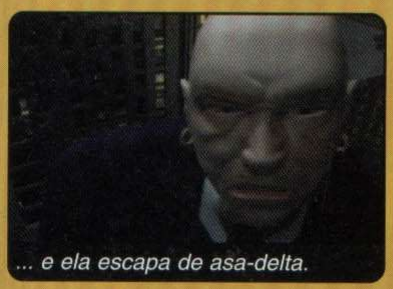
## LARA NÃO MORREU! AINDA BEM...

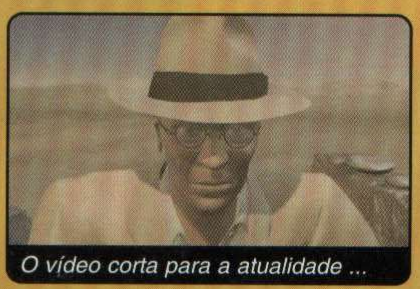
Se você conseguiu finalizar o game, prepare-se para a novidade. Os vídeos finais mostram a fuga de Lara sobre uma asa delta. Mais adiante, os personagens Jean Yves, Winston e Patrick Dunstan conversam inconformados sobre o triste final da musa. Antes do encerramento, acontece uma surpresa. Surge Von Croix, procurando Lara entre os escombros da pirâmide. O interessante é que o grupo de Croix achou somente a mochila de Lara, sem o corpo. Esse fato deixa claro que a senhorita Croft ainda pode estar viva e apenas está se preparando para uma nova aventura, em Tomb Raider 6.

No final, Lara derruba a porta ...


...a musa é muito rápida....


... o carecão começa atirar ...


... e ela escapa de asa-delta.


O vídeo corta para a atualidade ...

... e mostra Von Croix ...

... entrando na pirâmide ...

... onde teoricamente Lara morreu.

A surpresa é que ele só encontra ...

... a mochila da musa ...

...Lara pode estar viva!

### FICHA TÉCNICA

**Produtor:** Eidos

**Na Internet:** www.eidos.com

**Ponto Forte:** Mais ação e menos quebra-cabeças. A revelação de que Lara pode não ter morrido.

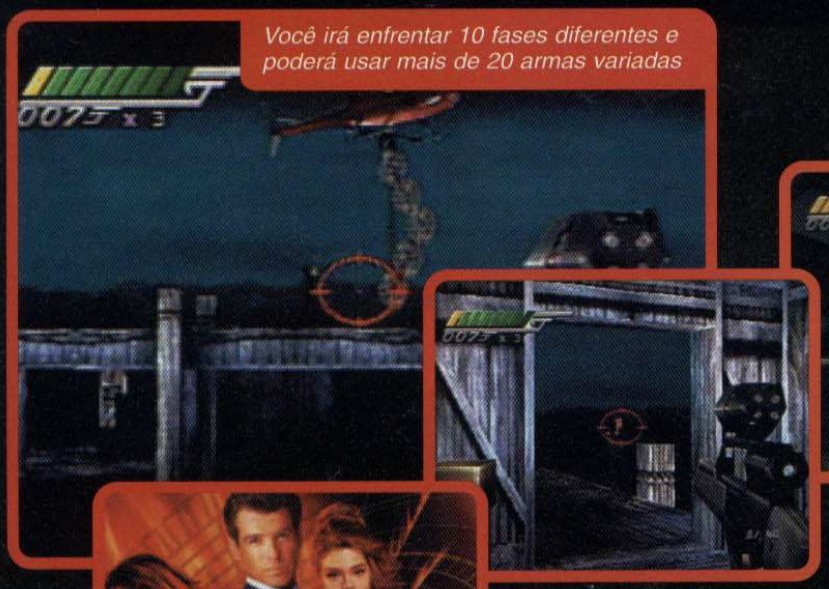
**Ponto Fraco:** Alguns trechos são muito difíceis. É preciso muito treino e paciência.

**NOTA GERAL:** 10,0

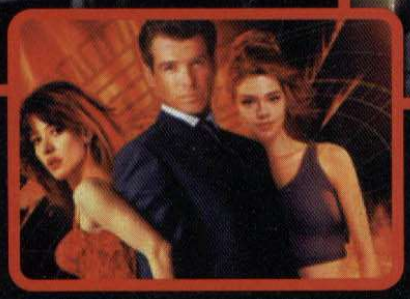
**PLATAFORMA:** PS1

# 007 THE W NOT EN

***James Bond está de volta ao PlayStation numa aventura em primeira pessoa. O enredo é o mesmo do último filme do agente especial***



Você irá enfrentar 10 fases diferentes e poderá usar mais de 20 armas variadas



O agente secreto mais famoso dos cinemas está de volta do PlayStation. E com uma novidade: ação totalmente em primeira pessoa. 007 voltou com força total numa aventura ainda mais perigosa, com mais inimigos, armas e equipamentos. 007 The World Is Not Enough foi baseado no filme de mesmo nome, conhecido no Brasil como "007 O Mundo Não é o Bastante". É ação e aventura do começo ao fim.

## Salve os inocentes

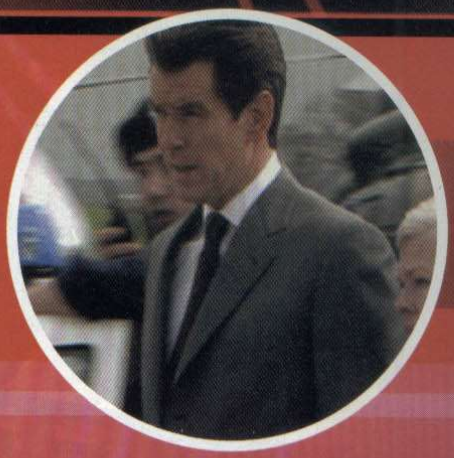
A história segue o mesmo roteiro do filme. Bond deve enfrentar perigosos inimigos dispostos a destruir o planeta. Uma empresa coloca o estoque de petróleo em risco e ameaça explodir tudo. Além de acabar com centenas de inimigos, o agente secreto deve proteger a herdeira dessa indústria.

Assim como nos outros jogos, você assume o papel de 007. A ação se passa em primeira pessoa. No total são 10 fases, 20 armas e mais equipamentos especiais. Revólver com silenciador, metralhadora, telefone celular que dá choque, bombas e lança-foguetes são alguns dos

**CONTROLES**

| | |
|---|---|
| ● | Ação/Recarregar arma |
| ✖ | Atirar/Usar equipamento |
| ▲, ■ | Selecionar armas |
| R1 | Mirar |
| R2, L2 | Desviar lateralmente |
| L1 | Abaixar |
| Select | Checar mensagens |
| Start | Pause/Opções |

# ORLD IS OUGH



brinquedos que nosso herói pode usar desde o começo do jogo.

O visual melhorou bastante. Mesmo comparado com o primeiro jogo (007 Tomorrow Never Dies). A movimentação ficou mais realista e agora é possível interagir ainda mais nos ambientes, como abrir armários e rastrear objetos. Sem dúvida é um dos melhores games em primeira pessoa já feitos para o PlayStation. Quem gosta deste estilo não pode deixar de conferir. Se você já iniciou sua missão, não perca as dicas acima que irão ajudar muito durante todo o jogo.

## DICAS SECRETAS

**Tiro certeiro** – Principalmente nas primeiras fases, é muito importante eliminar os inimigos rapidamente. Eles atacam em grupo e, enquanto você está acertando um deles, os outros atiram contra seu agente. Para não se dar mal, mire somente na cabeça. Assim, um único tiro é suficiente para cada um deles, pois alguns estão protegidos com coletes a prova de balas.

**Alarmes infernais** – Quando você escutar o som irritante de uma sirene, fique esperto, pois os inimigos aparecem por todos os lados. Para desligar o alarme, procure nas paredes uma espécie de interruptor com as bordas vermelhas. Aproxime-se e pressione ● para desligá-lo. Mate os inimigos e veja que eles não aparecem mais.

**Equipamento especial** – Algumas portas são trancadas eletronicamente e precisam de um cartão de acesso. Em muitos casos, o cartão não existe e você é obrigado abrir a passagem através de outros meios. Pause o jogo, vá para o inventário e use ■ para habilitar o telefone celular "scanner". Durante o jogo aperte ■ novamente e fique próximo ao terminal. Pronto, agora pressione ● para liberar o sistema e abrir a porta.

**Sem armas** – Na missão inicial, você não tem armas. Para derrubar os seguranças, use o telefone especial para disparar uma forte onda de choque (fique segurando ✖). Evite ficar parado e dê preferência para o controle analógico pois facilita a movimentação.

**Fuja dos tiros** – Por sorte, alguns inimigos erram os tiros, porém outros são certeiros e fatais. Você não pode vacilar na frente dos atiradores. Para garantir a sua sobrevivência (lembre-se que o verdadeiro 007 nunca morre), use os botões R2 e L2 para desviar pelas laterais direita e esquerda, respectivamente. Assim dificilmente você será atingido pelos tiros inimigos.

*Os gráficos e jogabilidade são de primeira linha*

## FICHA TÉCNICA

**Produtor:** Electronic Arts

**Na Internet:** www.ea.com

**Ponto Forte:** Perspectiva em primeira pessoa com excelente visual e enredo fiel ao filme.

**Ponto Fraco:** Só é possível salvar o game no final de cada missão e os inimigos são previsíveis

**NOTA GERAL:** 8,5

**PLATAFORMA:** PS1

Controle dual shock | 1 e 2 jogadores | Cartão de memória



# K1 GP2000

*Os fanáticos por jogos de luta tem mais uma opção de diversão e briga no PlayStation*

*Entre os 16 lutadores do jogo você encontra dois brasileiros*

Chutes, socos e joelhadas. Se você é bom de briga, vai gostar do novo K1 GP2000. O jogo simula o Campeonato K-1 de luta de contato, um estilo de "Kickboxing" que permite usar as mãos e os pés para brigar. O game recebeu o mesmo nome do campeonato oficial do esporte e foi produzido pela produtora Xing do Japão. Você encontra 16 lutadores reais que participaram do torneio em 11 modos de jogo.

### Brasileiros

A pancadaria acontece num ringue semelhante ao do Box. Ao contrário do estilo "vale-tudo", existem mais regras para preservar a integridade física do lutador. A letra "K" no nome não foi escolhida por acaso. As artes marciais participantes têm esta letra em seus nomes: Karate, Kung-Fu, Kenpo, TaeKwondo e Kickboxing. Este torneio determina o melhor dos melhores lutadores (isto explica o número 1 do K-1) dentro dessa categoria.

O game simula muito bem os movimentos e golpes individuais dos lutadores. O único problema na jogabilidade é a lentidão de alguns movimentos, como as agarradas e seqüência de chutes. O visual é simples e você ainda pode lutar com dois lutadores brasileiros, disponíveis na tela de seleção. Agora, entre no ringue e dê um knockout em seu inimigo.

### CONTROLES

| | |
|---|---|
| ● | Chute direito |
| ✖ | Joelhada esquerda |
| ▲ | Soco direito |
| ■ | Soco esquerdo |
| R1, L1 | Contorna o ring |
| Start | Pause/Opções |

### COMBINAÇÕES ANIMAIS

Confira a lista dos principais movimentos. Os golpes foram baseados nos brasileiros Glaube Feitosa e Francisco Filho. As seqüências funcionam com o oponente à direita da tela. Caso esteja do outro lado, inverta os direcionais ← e →.

**Socos**

- Direita frontal ▲
- Lateral direito ▲ + ↑
- Frontal rápido ▲ + →
- Direto no estômago ▲ + ↓
- Curto e fraco ■
- Frontal forte ■ + →
- Gancho ■ + ←
- Baixo lateral ■ + ↓
- Lateral esquerdo ■ + ↑

**Chutes**

- Lateral direito ●
- Giro na barriga ● + →
- Giro na cabeça ● + ←
- De cima para baixo ● + ↑
- Coxa esquerda ● + ↓
- Frontal ✖
- Chute na barriga ✖ + →
- Médio ✖ + ←
- Coxa direita ✖ + ↓
- Chute na cabeça ✖ + ↑

**Golpe Animal**

- Joelhadas ✖ + ■, ●, ●, ●

### FICHA TÉCNICA

**Produtor:** Xing

**Na Internet:** www.xing.co.jp/entertainment

**Ponto Forte:** Lutadores reais e vários modos de jogo.

**Ponto Fraco:** Os movimentos as vezes são lentos prejudicando a jogabilidade

**NOTA GERAL:** 7,5

**PLATAFORMA:** PS1

# CONECTE-SE AGORA

Suporte Técnico

Fórum

Edições Anteriores

Notícias

Horóscopo

Promoções

Livros

www.europanet.com.br

# www.europanet.com.br

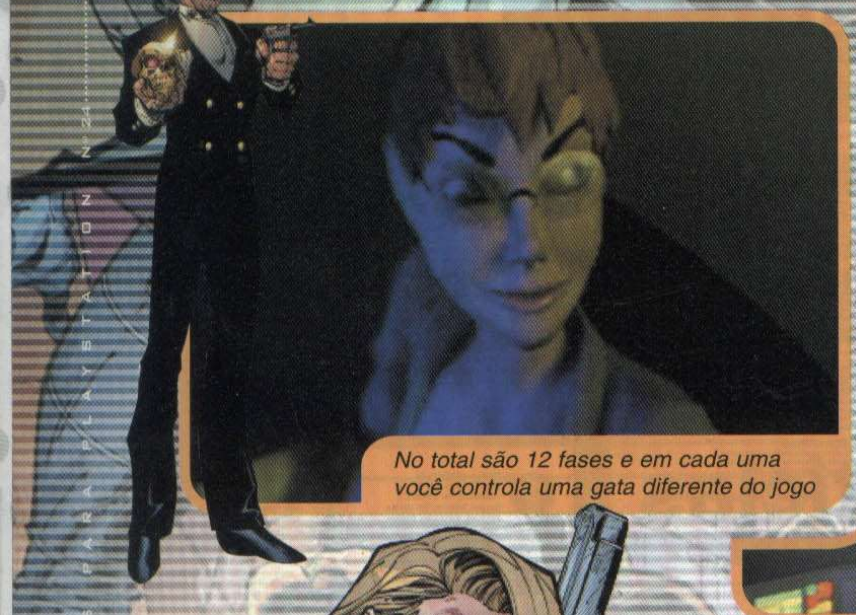
**SUAS REVISTAS PREFERIDAS DA EDITORA EUROPA EM VERSÃO ONLINE**

• LOJA VIRTUAL • DESCONTOS • EDIÇÕES ANTERIORES • CDs DE MÚSICA • CURSOS DE IDIOMAS • ESPECIAIS • LIVROS
• PROMOÇÕES • FÓRUNS DE DISCUSSÃO • SUPORTE TÉCNICO • HORÓSCOPO • NOTÍCIAS DIÁRIAS • LANÇAMENTOS

EDITORA EUROPA ONLINE
EUROPANET

# Danger Girl

***Danger Girl veio dos quadrinhos para agitar a galera com garotas sensuais, inimigos inteligentes e gráficos de primeir***



No total são 12 fases e em cada uma você controla uma gata diferente do jogo

*Seja rápido, e atire antes qu inimigo perceba sua presen*

A invasão feminima não pára no PlayStation. E é claro que os leitores estão adorando. Depois de Lara, Aya, Rain, Pamela Anderson, Regina e Claire, chegou a hora de um trio de mulheres sexy dominar seu videogame. Trata-se de Danger Gril, uma aventura baseada nos quadrinhos de mesmo nome, que traz muita ação e estratégia.

## Garotas perigosas

Para quem não sabe, os quadrinhos Danger Girl surgiram há pouco tempo. Produzido por J. Scott Campbell e Andy Hartnell, o enredo chamou muita atenção principalmente porque traz três lindas garotas como personagens principais. Abbey Chase, Sydney Savage e JC são as agentes mais corajosas dos quadrinhos e agora estão dispostas a encarar qualquer desafio no PS.

O jogo é dividido em 12 fases diferentes. Você assume o papel de

### CONTROLES

| | |
|---|---|
| ● | Escolher arma |
| ▲ | Mirar |
| ■ | Saltar |
| ✖ | Atirar |
| R1 | Andar |
| R2 | Correr para direita |
| L1 | Abaixar |
| L2 | Correr para esquerda |
| R2/L2 + ■ | Saltar lateralmente |
| L1 + L2 | Rolar |
| Select | Inventário |
| Start | Pause/Opções |
| **Analógicos** | |
| Esquerdo | Movimentação |
| Direito | Câmera |

Controle dual shock | 1 ou 2 jogadores | Cartão de memória

uma das heroínas, conforme a fase. O seu objetivo é acabar com os perigosos vilões que ameaçam a paz de algumas comunidades. A ação se passa em terceira pessoa e a movimentação lembra muito o 007 TND e Tomb Raider.

Você pode saltar para os lados, rastejar e distribuir socos nos inimigos. Muitas armas estão disponíveis, como pistolas automáticas e rifles de alta precisão. Não existem quebra-cabeças complicados e sim um grande números de inimigos inteligentes. Não dá para determinar como os inimigos irão atacar. Entretanto, se você decorar a posição de cada um, poderá pegá-los de surpresa e assim evitar um contra-ataque. Quanto mais rápido e precisos forem os seus tiros, menores serão as chances de um revide.

Se você gosta de uma boa aventura, com gráficos de primeira linha, e principalmente belas e sensuais mulheres, não pode perder as emoções desta aventura. Confira as dicas nos quadros e ajude esse trio de gatas a detonar com todos os inimigos e desafios que elas encontrarem durante o jogo.

O jogo é todo em terceira pessoa, como Tomb Raider

Os quebra-cabeças são simples de resolver

## TRUQUES INÉDITOS

**Seleção de fases**
Durante a tela principal, aperte L1, R2, L2, R1, ●, ■, ▲, ▲ e, em seguida, segure simultaneamente os botões L1 + L2 + R1 + R2. Um som característico confirma a entrada do código. Todas as fases serão liberadas para você escolher. Use ← ou → na opção "New Game" do menu principal. O número ao lado representa a respectiva fase.

**Itens especiais**
Use o código de seleção de fases, comece um jogo qualquer e pause. Observe a opção "Cheat Option" e seus respectivos modos. Para habilitar cada um deles, você deve achar nove ícones especiais escondidos nas fases. Confira a lista com a localização de cada um deles:

**1 Fase Abbey Chase in Rumble in the Jungle** - Quando você pegar o controle remoto, vá para a sala da direira. O ícone está no quarto, atrás do "bookcase".

**2 Fase Abbey Chase in Finders Keepers** - Depois de encarar os guardas da sala, saia pela pequena passagem e suba. Desça as escadas e recolha o ícone.

**3 Fase JC in Rigged to Blow** - Depois de encarar a primera bomba e os guardas, ative o elevador. Vire à direita e salte sobre a pequena plataforma para encontrar o ícone.

**4 Fase Sydney Savage in Caution - Curves Ahead** O ícone está na lateral do quarto onde os guardas ameaçam matar um prisioneiro.

**5 Fase Abbey Chase in Dangerous Discovery** - Depois de usar o elevador para acessar o topo da fase (perto da saída), corra para o outro lado e procure uma passagem. O ícone está sobre uma plataforma.

**6 Fase JC in Frozen Assets** - Passe pela cerca à direita no começo da fase e recolha o ícone atrás dos caixotes.

**7 Fase Sydney Savage in Museum Mayhem** - Depois de abrir a porta da sala da ponte, vasculhe o local. O ícone está sobre a ponte.

**8 Fase JC in Bustin' Out** - Não vá para o lado esquerdo onde estão os guardas da sala. Ande para o lado oposto (sua direita) e atravesse a fenda. Caminhe até encontrar o ícone.

**9 Fase Sydney Savage in Countdown to Danger** - O último ícone está no centro da sala, escondido pelo fogo.

## FICHA TÉCNICA

**Produtor:** Infogrames

**Na Internet:** www.infogrames.com

**Ponto Forte:** Cenários detalhados, inimigos inteligentes e belas garotas.

**Ponto Fraco:** Jogabilidade deixa a desejar. Sua namorada pode ficar irritada com as belas garotas

**NOTA GERAL:** 8,5

**PLATAFORMA:** PS1

# Fifa 20
## Major League

O gráficos e replays continuam sendo os melhores entre os jogos de futebol

Os gráficos são ótimos, a jogabilidade é excelente e os replays conseguem ser fantásticos. Mas, apesar de todas essas qualidades, o FIFA vem perdendo espaço entre os jogos de futebol no PlayStation. E isso deve continuar acontecendo com esta nova versão. O motivo para essas derrotas tem nome: realismo. O concorrente direto do FIFA, Winning Eleven, apesar de ter gráficos mais simples e um replay pouco sofisticado, tem um grau de realismo que impressiona todos os fanáticos por futebol.

Entretanto, quem gosta de futebol virtual, não pode deixar de conferir esta nova versão do FIFA. Os gráficos são praticamente os mesmos e a jogabilidade segue a linha tradicional. Por outro lado, as equipes foram atualizadas e novos modos adicionados. Sem dúvida, FIFA 2001 é um dos melhores simuladores de futebol para PlayStation, mas não espere que esta versão supere o Winning Eleven em realismo.

### Detalhes Importantes

Você confere dezenas de seleções internacionais e mais de 50 clubes. Todos os times têm escalações e nomes de jogadores oficiais. Além da seleção brasileira, é possível escolher um entre os 13 clubes nacionais. São eles: Atlético Paranaense, Bahia, Botafogo-RJ, Cruzeiro, Fluminense, Internacional, Vasco da Gama, Flamengo, Grêmio, Santos, Palmeiras, Corinthians e São Paulo.

No total, são 5 modos de jogo. A principal novidade é o "Custom Cup" que permite montar um torneio personalizado. É possível definir o número de

**CONTROLES**

| | |
|---|---|
| ● | Chute forte/Roubar bola |
| ■ | Carrinho/Passe alto |
| ✖ | Trocar jogador/Passe curto |
| R1 | Controle de bola |
| R2, L2 | Dribles |
| L1 | Passe rápido |
| Select | Especial |
| Start | Pause/Opções |
| Analógico esquerdo | Movimentação |

# 01 Soccer

***O mais conhecido jogo de futebol chega na edição 2001 sem muitas novidades***

*O grau de realismo nos dribles e cobrança de faltas fica devendo para o Winning Eleven*

times participantes, os grupos e o processo de eliminatórias. Ideal para fazer uma disputa entre amigos. Quem conhece as outras versões, pode aplicar as mesmas dicas. Para os novatos, aqui estão alguns truques para marcar gols de placa.

## Estratégia básica

Antes de qualquer partida, verifique a formação do seu time. Isto é, como os jogadores estão organizados no campo. Para acessar esta opção, pause o jogo e entre no *Team Management*. A formação que mais vence jogos é o 3-5-2, porém existem exceções. Um outro bom tipo de formação é o 4-5-1. Seu ataque ficará um pouco enfraquecido. Por outro lado, as chances de marcar gol será ampliada, pois existem mais jogadores no centro do campo e zona de ataque.

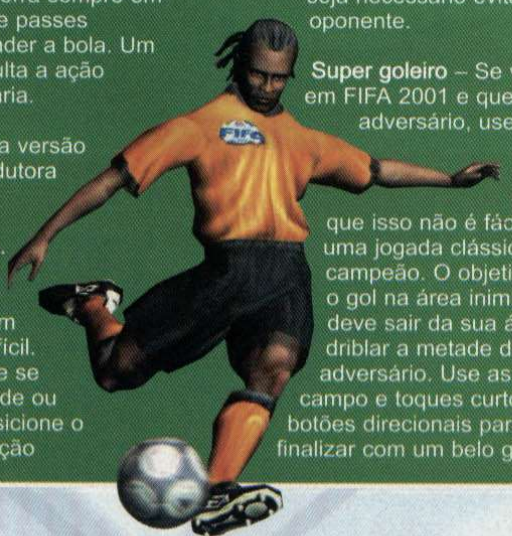
## DICAS DE ARTILHEIRO

**Placar destruidor** – Assim como o jogo anterior, FIFA 2001 é muito rápido. Assim, marcar vários gols em uma mesma partida é muito comum. Para não ser derrotado e vencer a partida com uma super goleada, você deve atacar sem parar. Para isso, corra sempre em direção ao gol, use passes curtos e evite prender a bola. Um ataque veloz dificulta a ação da defesa adversária.

**Gol fácil** – Desde a versão 99 de FIFA, a produtora não alterou a jogabilidade e dinâminca do jogo. Como aconteceu nas outras versões, marcar um gol não é muito difícil. Quando o atacante se aproximar da grande ou pequena área, posicione o jogador numa direção diagonal ao gol. Essa técnica é praticamente infalível, gol garantido.

**Cartão vermelho** – Evite disparar carrinhos aleatóriamente, principalmente por trás do jogador adversário. Lembre-se que as faltas graves representam um cartão vermelho e um componente a menos em seu time. Faça isso somente em casos especiais, em que realmente seja necessário evitar o gol do oponente.

**Super goleiro** – Se você é fera em FIFA 2001 e quer humilhar o adversário, use o goleiro para marcar um gol. É claro que isso não é fácil, porém uma jogada clássica de campeão. O objetivo é marcar o gol na área inimiga. Você deve sair da sua área e driblar a metade do time adversário. Use as laterais do campo e toques curtos nos botões direcionais para driblar e finalizar com um belo gol.



## FICHA TÉCNICA

**Produtor:** Electronic Arts

**Na Internet:** www.ea.com

**Ponto Forte:**
Times e escalações atuais. A velocidade do jogo pode ser controlada.

**Ponto Fraco:**
Poucas mudanças, o visual é o mesmo da versão anterior. Ainda falta realismo nos dribles.

**NOTA GERAL:** 8,5

**PLATAFORMA:** PS1

# Ultimate Fighting Champion

O primeiro chute derruba...

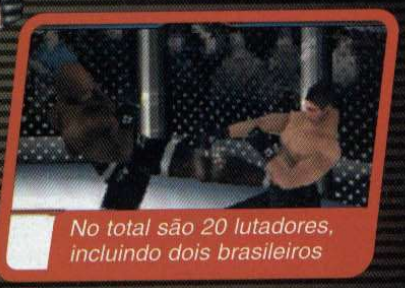
...o adversário e o soco deixa tonto...

...para fazer a imobilização

Se você não tem frescuras e gosta de uma boa pancadaria digital, comemore. Ultimate Fighting Championship chegou para PlayStation trazendo as mesmas emoções do torneio mundial de vale-tudo que leva o mesmo nome. Esse campeonato é considerado um dos mais violentos, pois existem poucas regras que os lutadores devem respeitar. No game você encontra 20 bruta montes, inclusive os brasileiros Pedro Rizzo e Marco Ruas que já participaram algumas vezes do UFC real.

## Apelação total

Os primeiros torneios do UFC foram sediados nos Estados Unidos, mais tarde no Japão, Europa e até Brasil. Todos os combates acontecem no mesmo dia num ringue octogonal (com oito lados). O campeão absoluto é aquele que vence todas as lutas. É permitido qualquer estilo de luta ou arte marcial entre os participantes.



No total são 20 lutadores, incluindo dois brasileiros

Apesar da expressão "vale-tudo", algumas regras limitam as atitudes dos lutadores. É proibido enfiar o dedo nos olhos, acertar os orgãos genitais, golpear a nuca e chutar o adversário enquanto ele estiver no chão. O juíz pode interferir no combate caso algum lutador fique inconsciente ou abandone

### CONTROLES

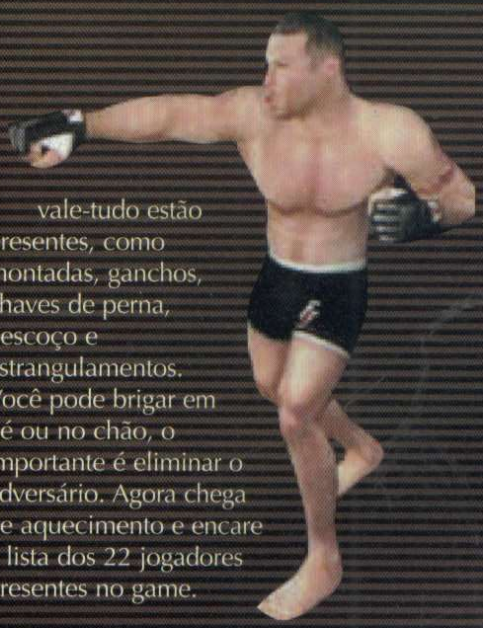
| | |
|---|---|
| ✖, ● | Chute |
| ■, ▲ | Soco |
| R1 | Levantar |
| R2, L1, L2 | Especial |
| Start | Pause/Opções |

### GOLPES DESTRUIDORES

| | |
|---|---|
| Correr para frente | → → |
| Correr para trás | ← ← |
| Desviar para esquerda | ↑ ↑ |
| Desviar para direita | ↓ ↓ |
| Backward Step Grab | ● + ✖ |
| Jump Grab | → → + ● + ✖ |
| Grab | ● + ✖ |
| Low Air Grab | ↓ + ● + ✖ |
| Jump Grab-Choke Hold | → → + ● + ✖ |
| Grab-Choke Hold | ● + ✖ |
| Low Air Grab-Choke Hold | ↓ + ● + ✖ |
| Punch Grab | ↑ + ■ + ▲ |
| Kick Grab | ↓ + ■ + ▲ |
| Uper | ↑ + ■ |
| Forward Step Hook | → + ■ |
| Body Blow | ↓ + ■ |
| Backward Step Jab | ← + ■ |
| Short Upper | ↑ + ▲ |
| Forward Step Jab | → + ▲ |
| Escape Short Upper | ← + ▲ |

# ship

*Faça uma cara bem feia e pegue o seu joystick para enfrentar os maiores lutadores de vale-tudo do mundo*

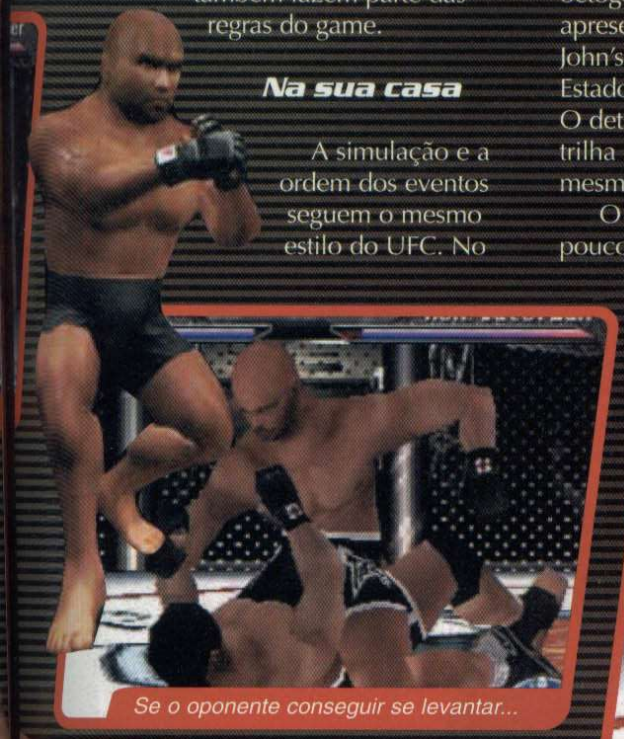


"espontaneamente" o duelo. Essas são as principais restrições que também fazem parte das regras do game.

### Na sua casa

A simulação e a ordem dos eventos seguem o mesmo estilo do UFC. No início, aparecem os personagens caminhando em direção ao octógono e depois são apresentados ao público. Big John's, o juiz oficial do UFC nos Estados Unidos, inicia o combate. O detalhe é que todas as vozes e trilha sonora são exatamente as mesmas do torneio.

O visual ficou devendo um pouco. Os lutadores ficaram quadrados e a movimentação perdeu muitos quadros. Contudo, os melhores golpes do vale-tudo estão presentes, como montadas, ganchos, chaves de perna, pescoço e estrangulamentos. Você pode brigar em pé ou no chão, o importante é eliminar o adversário. Agora chega de aquecimento e encare a lista dos 22 jogadores presentes no game.



*Se o oponente conseguir se levantar...*

*...segure-o e dê joelhadas na cabeça*

| | |
|---|---|
| Body Blow | ↓ + △ |
| High Kick | ↑ + ✕ |
| Toe Kick | → + ✕ |
| Low Kick | ↓ + ✕ |
| Back Step Stoppin | ← + ✕ |
| High Kick | ↑ + ○ |
| Low Flip | ↓ + ○ |
| Inside Middle Kick | → + ○ |
| Back Dash High Kick | ← + ○ |
| Legging | ↑, ↑ + ✕ |
| Step Low Kick | →, ↓ + ✕ |
| Spin Kick | →, ← + ✕ |
| Middle Kick | →, → + ✕ |
| Low Toe Kick | ↓, → + ✕ |
| Tecle Escape | ○ + ✕ |
| Knee Cut | ↑, ↑ + ○ |
| Tackle Cut | →, ← + ○ + ✕ |
| Grab The Knee | ← + ○ + ✕ |
| Escape | ○ + ✕ |
| Dash Straight | → + □ |
| D Straight-Quarter Upper | → + □ + △ |
| Middle Kick-Jap | ○ + △ |
| Middle Kick-Jab-Hook | ○ + △ + □ |
| Middle Kick-Low Kick | ○, ○ |
| Straight-Upper | □ + △ |
| Straight-Upper-Hook | □ + △, □ |
| Straight-Upper-Low Kick | □ + △ + ○ |
| Back Step Jap | ← + △ |

**SEQÜÊNCIA MORTAL** - Para detonar o oponente, existem muitas maneiras. Uma das mais rápidas é levar o adversário para o chão e aplicar uma chave. Para isso, use socos curtos no início da luta e, na primeira vacilada do oponente, pressione →, → + ○ + ✕. Se tudo ocorrer bem, o adversário será derrubado e ficará sob a sua guarda. Feito isso, finalize o combate com os comandos ↑ + △ + ○.

*Os lutadores são os mesmos do UFC real. Entre eles tem dois brasileiros de destaque: Marco Ruas e Pedro Rizzo, ambos especialistas em vale-tudo*

**Marco Ruas**
**País:** Brasil
**Estilo:** "Ruas Vale Tudo"

**Pedro Rizzo**
País: Brasil
Estilo: "Ruas Vale Tudo"

## LUTADORES

Conheça a lista dos lutadores iniciais. Eles estão classificados por país e artes marciais. A maioria são americanos e apenas dois brasileiros foram escolhidos para o game.

**Bas Rutten**
**País:** Holanda
**Estilo:** Submission Fighting

**Tsuyoshi Kosaka**
**País:** Japão
**Estilo:** Submission Fighting

**Gary Goodridge**
**País:** Canadá
**Estilo:** Freestyle

**Mikey Burnett**
**País:** Estados Unidos
**Estilo:** Submission Fighting

**Mark Coleman**
**País:** Estados Unidos
**Estilo:** Wrestling

**Jeremy Horn**
**País:** Estados Unidos
**Estilo:** Freestyle, Jiu-Jitsu

**Matt Hughes**
**País:** Estados Unidos
**Estilo:** Wrestling

**Eugene Jackson**
**País:** Estados Unidos
**Estilo:** Freestyle

**Tim Lajcik**
**País:** Estados Unidos
**Estilo:** Wrestling, Boxing

**Chuck Liddell**
**País:** Estados Unidos
**Estilo:** Kickboxing

**Guy Mezger**
**País:** Estados Unidos
**Estilo:** Submission Fighting

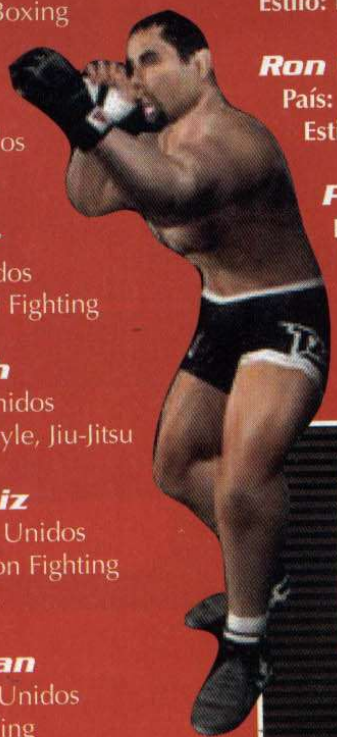
**Pat Miletich**
**País:** Estados Unidos
**Estilo:** Freestyle, Jiu-Jitsu

**Tito Ortiz**
**País:** Estados Unidos
**Estilo:** Submission Fighting

**Kevin Randleman**
**País:** Estados Unidos
**Estilo:** Wrestling

**Andre Roberts**
**País:** Estados Unidos
**Estilo:** Wrestling, Boxing

**Frank Shamrock**
**País:** Estados Unidos
**Estilo:** Submission Fighting



**Evan Tanner**
**País:** Estados Unidos
**Estilo:** Freestyle Fighting

**Maurice Smith**
**País:** Estados Unidos
**Estilo:** Boxing, Grappling

**Ron Waterman**
**País:** Estados Unidos
**Estilo:** Wrestling, Fighting

**Pete Williams**
**País:** Estados Unidos
**Estilo:** Submission Fighting

### FICHA TÉCNICA

**Produtor:** Crave

**Na Internet:** www.cravegames.com

**Ponto Forte:** É o primeiro jogo oficial do UFC com lutadores reais. Boa variedade de golpes.

**Ponto Fraco:** Os gráficos poderiam ser melhores. Os comandos são limitados.

**NOTA GERAL:** 8,0

**PLATAFORMA:** PS1

# 007 Racing

***Se você não consegue ter as belas mulheres de James Bond, pelo menos acelere seus supercarros neste jogo***

*Todos os carros do jogo são réplicas dos que aparecem nos filmes de 007*

## Carros clássicos

Depois do sucesso de 007 Tomorrow Never Dies, a Electronic Arts começou a investir pesado em jogos com o agente especial 007. Além de 007 The World Is Not Enough, outro título que acaba de chegar ao PlayStation é 007 Racing, uma mistura de ação com simulador de corrida. Os veículos são sensacionais, equipados com armas e acessórios de tirar o fôlego.

Você vai encarar um grupo de missões, todas baseadas nos melhores filmes de James Bond. As tarefas são simples como resgatar belas mulheres e recolher equipamentos, porém cheias de inimigos. Em cada fase, você controla um veículo diferente como Aston Martin DB 5, BMW Z3 Roadster e outros clássicos. Não é possível sair do carro. Para vencer os adversários, várias armas estão disponíveis. Os carros são equipados com escudos, disparadores de fumaça, óleo e outras armadilhas. No final de cada fase, você confere o replay e uma animação com 007.

O jogo é mais indicado para os fãs da série 007, pois a simulação fica devendo um pouco. Os fanáticos por jogos de corrida podem ficar decepcionados. Confira a seguir algumas dicas para cantar os pneus na primeira fase.

### CONTROLES

| | |
|---|---|
| ● | Freio de mão |
| ✖ | Acelerador |
| ▲ | Câmera |
| ■ | Freio |
| R1 | Arma de fogo |
| R2 | Tiro duplo |
| L1 | Trocar arma |
| L2 | Câmera reversa |
| Start | Pause/Opções |

### PRIMEIRA FASE

A fase Eastern Europe, tem muitos inimigos. São quatro objetivos: resgatar Cherise, obter Stinger, destruir o helicóptero e fugir. Acompanhe os passos abaixo para detonar a fase:

**1** Recolha o escudo e o foguete. Destrua os soldados e use o lança-foguetes na passagem. Aproxime-se de Cherise. Depois dela entrar no carro, saia e destrua as barreiras do outro lado.

**2** Na primeira bifurcação, vire à direita, use o escudo e detone o tanque. Volte para a bifurcação e siga para o outro lado. Evite os caixotes explosivos e detone todos os tanques.

**3** Quando o helicóptero se aproximar, selecione o foguete Stinger. Atire com o R1 e pegue a outra saída (onde tem um tanque).

### FICHA TÉCNICA

**Produtor:** Electronic Arts

**Na Internet:** www.ea.com

**Ponto Forte:** Os carros são fiéis aos que aparecem nos filmes de 007. Modo Multiplayer.

**Ponto Fraco:** O grau de simulação é fraco e pode decepcionar os fanáticos por corridas

**NOTA GERAL:** 7,0

**PLATAFORMA:** PS1

# Alien Ressurecti

*Se você não quer virar almoço de monstros alienígenas, confira as dicas de outro planeta para vencer neste novo jogo*

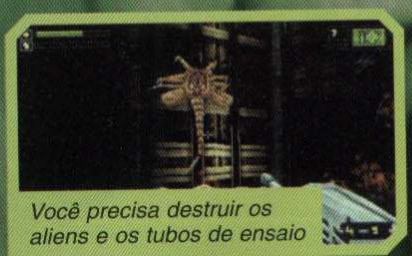
*Entre as armas temum super lança-chamas*

*Procure acertar os monstros enquanto eles se movimentam*

Eles gostam de lugares úmidos e quentes. São grandes, rápidos e atacam com garras e dentes bem afiados. Para piorar estão achando que você é o melhor prato para o almoço. Os terríveis Aliens do cinema estão de volta ao PlayStation numa aventura eletrizante. Produzido pela Fox Interactive, Alien Resurrection foi baseado no filme de mesmo nome, conhecido no Brasil como "Alien, A Ressurreição". O jogo é em primeira pessoa e traz centenas de monstros, inclusive uma horripilante criatura com forma humana que vai apovorar até os mais corajosos.

### História fiel

Assim como no filme, Alien Ressurrection segue a mesma história. Você controla o clone de Ripley dentro de uma nave espacial. O seu objetivo inicial é impedir terríveis experiências com os alienígenas. Para conseguir isso, será necessário exterminar os aliens e destruir todos os tubos experimentais. Mais adiante, você deve salvar um grupo de soldados e impedir o pouso da nave na



*Você precisa destruir os aliens e os tubos de ensaio*

### CONTROLES

| | |
|---|---|
| ● | Ação/Ativar itens |
| ▲, ■ | Escolher item |
| ✖ | Abaixar/Levantar |
| R2 | Ativar terminais/Carregar arma |
| L1, L2 | Selecionar arma |
| R1 | Atirar |
| Start | Pause/Opções |
| Analógicos | |
| Esquerdo | Movimentação |
| Direito | Giro/Câmera |

### TRUQUES ALIENÍGENAS

**Modo Research** – Aperte ■, ↑, ↓, ●, ←, R1 no menu principal. Um som diferente confirma a entrada do truque. Agora vá para o menu "Option" e entre em "Research". Esse modo também pode ser acessado através do menu pause do game.

**Caminhos escuros**
Durante o jogo, você deve procurar cartões de acesso para abrir algumas portas. Os cenários são cheios de curvas e passagens escuras, um verdadeiro labirinto. Portanto, preste atenção nos terminais vermelhos e guarde muito bem o percurso, pois você deverá voltar para entrar em portas que antes estavam trancadas.

**Som no máximo** – Uma boa opção para perceber a aproximação dos

# ...on

Cuidado com a baba venosa dos Aliens. Além de nojenta, ela é mortal



A ação é toda em primeira pessoa, como o clássico Quake

Terra.Isso tudo porque um grupo de cientistas está desenvolvendo uma espécie de arma biológica a partir da clonagem de alienígenas com seres humanos. O corpo dos seres humanos funciona como hospedeiro para o embrião dos alienígenas em fase de reprodução. O problema é que as cobaias fugiram e tornaram-se uma ameaça fatal para toda a tripulação da nave.

## Suspense total

Além da fidelidade da história, os produtores investiram pesado no clima de suspense. Durante todo o jogo, você escuta suavemente os batimentos cardíacos do seu personagem. Conforme você avança pelos corredores escuros, tudo pode acontecer. Fios em curto-circuito despencam do teto, queda de energia repentina e encontros com alguns sobreviventes desesperados são comuns.

Os aliens podem caminhar em qualquer superfície e atacam rapidamente. Para vencê-los, você usa armas como a super metralhadora e o lança-chamas. Os gráficos são excelentes e o efeito de iluminação deixa a simulação ainda mais realista. Confira as melhores dicas para você detonar todas as fases de Alien Resurrection.

aliens antes de ser atacado de surpresa é prestar muita atenção no som ambiente do game. Para isso, aumente o volume e concentre-se. Fique esperto com os barulhos de passos e ruídos alienígenas. Na dúvida, recue e prepare-se para atirar.

**Menu secreto** – Vá para a tela principal do jogo e pressione ●, ←, →, ●, ↑, R2. Um som característico do jogo confirma o código. Feito isso, entre em "Option" e em seguida em "Cheat Menu". Quatro novas opções foram adicionadas para você detonar facilmente o game de começo ao fim: Infinite Ammo (munição ilimitada), Infinite Health (energia infinita), No Chestburst e No Drown (não pode se afogar).

**Descrição de objetivos** – Algumas missões são simples, porém as outras são complexas. Para não ficar passeando de bandeja diante dos monstros sem saber o que fazer, confira a lista de objetivos. Pause o jogo e entre no menu "Mission Objectives". A tela que aparece apresenta a foto do seu personagem e a lista de objetivos. Esse recurso é ideal para lembrar a sua missão, principalmente quando for utilizado um save game anterior.

### FICHA TÉCNICA

**Produtor:** Fox Interactive

**Na Internet:** www.foxinteractive.com

**Ponto Forte:** Excelentes gráficos, trilha sonora de suspense e enredo fiel ao filme

**Ponto Fraco:** Os controles analógicos são confusos e os Aliens não param de babar

**NOTA GERAL:** 9,0

**PLATAFORMA:** PS1

# WDL Thunder Tanks

*Se você está cansado de esportes normais, encare as lutas entre tanques de guerra neste novo game*

*É um jogo de briga no qual os lutadores são tanques de guerra*

Após o grande sucesso da série Army Men, a produtora 3DO resolveu lançar mais um game de guerra. Desta vez, não tem brinquedos de plástico ou bombas de borracha. Batizado de WDL Thunder Tanks, neste novo jogo você assume a direção de um super tanque de guerra com o objetivo de destruir qualquer coisa que se mexer. Mesmo com gráficos simples e poucos comandos, o modo Multiplayer garante muita diversão.

## Capture a bandeira

A produtora encara o estilo do jogo como um novo esporte. As iniciais "WDL" (World Destruction League) do título significam em português Liga Mundial da Destruição. Você escolhe um dos nove personagens iniciais, cada um com um determinado tipo de tanque. A sua missão é eliminar os tanques e canhões inimigos para avançar nas eliminatórias seguintes, conseguindo mais pontos e armas para o tanque.

Conforme você vai conquistando as vitórias, uma animação especial mostra uma espécie de entrevista bem humorada sobre o "esporte".

Além disso, existe um modo chamado "Capture The Flag", o mais divertido para jogar contra o computador. Nessa disputa, vence quem conseguir levar o maior número de bandeiras para sua base. O detalhe é que quando você estiver

**CONTROLES**

● , ▲ . . .Seleção de itens
✖ , L1 . . . . .Arma primária
■ . . . . .Arma secundária
R2, L2 . . . . .Desvio lateral
R1 . . . . . .Especial
Start . . . . .Pause/Opções

*No modo Multiplayer você deve detonar seu adversário*

voltando para sua base com a bandeira, o adversário fará de tudo para impedi-lo.

O modo multiplayer divide a tela de forma horizontal e permite um combate com dois jogadores simultâneos. Você pode escolher vários tipos de combate, inclusive uma espécie de destruição total. Nesse último, o vitoroso será aquele que detonar o adversário o maior número de vezes dentro de uma arena. Vale tudo, inclusive bater no adversário.

Se você gosta de jogos futuristas com características Multiplayer, vai adorar WDL. Agora, escolha o seu tanque e acompanhe nossas dicas para detonar com os adversários, e tornar o seu tanque o campeão deste grande torneio.

## MACETES DESTRUIDORES

**Itens escondidos** – Principalmente em um combate com dois jogadores, explore o local completamente. Atire nos objetos e paredes mais claras para abrir salas secretas. Na maioria delas, muitos itens, como armas e energia para seu tanque estarão disponíveis.

**Mísseis arrasadores** – Nos ataques em longa distância, dê preferência para as armas mais potentes. Use ● ou ▲ para escolher o míssil e detonar qualquer adversário. Em média, bastam três tiros para derrubar os inimigos.

**Canhões fixos** – Para destruir os canhões controlados pelo computador, não marque bobeira. Use o mapa e veja sua posição. Dê a volta e fique atrás do inimigo, pois eles não conseguem acertar você. Atire com o lança-chamas para eliminá-los rapidamente.

**Tanques adversários** – Fique atento com todos os inimigos, inclusive os tanques controlados pelo computador. Eles são rápidos e dificilmente erram os tiros. Evite ficar parado e atire sempre em movimento.

**Caminhões bombas** Em algumas arenas, existem caminhões cheio de combustíveis. Quando algum adversário estiver perto, atire nesses veículos para que o inimigos sejam detonado rapidamente através da grande explosão que acontece.

**Leve a bandeira** – No "Modo Capture The Flag", além de destruir os inimigos, você deve levar a bandeira branca até a plataforma verde. Vence quem levar um determinado número de bandeiras primeiro. Para isso, fique atento nas indicações do mapa.

**Informações do mapa** Siga sempre a seta principal de indicação. Quando a seta estiver branca, significa que você deve recolher a bandeira. A seta verde indica a localização da sua base. Nesse caso, você certamente está com a bandeira. E a seta vermelha informa que o inimigo pegou a bandeira antes de você e deve ser destruído.

**Códigos secretos** - Use a opção "Input Code" do menu principal e coloque um dos códigos abaixo:
**Fase 2** . . . . . .HBBCBCBBB
**Fase 3** . . . . . .BBBCBDBBB

### FICHA TÉCNICA

**Produtor:** 3DO

**Na Internet:** www.3do.com

**Ponto Forte:** Batalhas multiplayer e variedade de tanques.

**Ponto Fraco:** Os gráficos são pobres e algumas câmeras prejudicam a ação. Comandos simplificados.

**NOTA GERAL:** 7,0

**PLATAFORMA:** PS1

# Joystick Moline

***Dê uma pausa nos jogos de luta ou corrida para aproveitar a tranqüilidade de uma pescaria virtual***

**POR JULIO WECCHI**

Relaxe. Esqueça os jogos agitados, cheios de inimigos e tiros por todos os lados. Com este joystick em forma de molinete, você pode fazer uma pesca virtual com bastante tranqüilidade. Produzido pela Agetec, é um dos poucos acessórios oficiais para o PlayStation. O jogo Bass Landing acompanha o equipamento e permite horas de descanso. Extremamente recomendável para os adeptos de uma boa pescaria.

## Prepare a isca

A instalação do molinete é muito simples. Basta conectar o adaptador na primeira entrada do controle. O acessório não requer nenhuma alimentação adicional ou calibração, pois usa o mesmo sistema dos controles Dual Shock. Todos os botões do joystick normal estão presentes, inclusive R1, R2, L1, L2, Start e Select.

O botão direcional em forma de alavanca está localizado no

*Tudo funciona como numa vara de pescar real. Você pode jogar o anzol, recolher a linha ou puxar o peixe para fora*

# te

centro do joystick. A manivela lateral simula os mesmos movimentos de um molinete de verdade. E para aumentar o grau de realismo, dentro do acessório, existe um tipo de pêndulo que serve para calcular a força de arremesso do anzol na água.

## Pegue o peixe

Os jogos testados foram o Bass Landing da própria Agetec e o Fisherman's Bait 2: Big Oi' Bass da Konami. Ambos aceitaram muito bem o controle, principalmente a manivela e o botão direcional. Os comandos e movimentos são os mesmos, inclusive a seleção de iscas e varas. Entre os dois simuladores de pesca, o mais divertido é o Fisherman's Bait 2, pois o BassLanding apresentou baixa qualidade gráfica e pouco realismo.

O controle direcional comanda o barco e a posição da vara. A manivela lateral controla a distância da linha. Para iniciar o jogo, é necessário simular o mesmo movimento de lançar a isca numa pesca de verdade, como se estivesse lançando a linha. Quanto mais forte o impulso, mais longe será arremessado o anzol.

Assim que o peixe fisgar a isca, o molinete deve ser puxado bruscamente para trás. Enquanto o peixe é retirado da água, é necessário usar os direcionais para controlar o ângulo da linha. Com um pouco de paciência o peixe aparece em suas mãos.

## Pesque e pague

O joystick molinete não é um acessório muito comum entre os gamemaníacos, porém muito procurado por amantes e fãs de pescaria. Fabricado na China, não existe representação no Brasil e é muito difícil encontrá-lo, mesmo em importadoras especializadas. Pela Internet é mais fácil, através do site da Amazon (www.amazon.com) nos Estados Unidos. Vendido por US$ 55, o acessório vem com o jogo Basslanding e funciona em qualquer PlayStation.

### CARACTERÍSTICAS

- Fácil instalação
- Alta sensibilidade
- Tamanho robusto
- Compatível com jogos de pesca
- Dois metros de fio
- Sensível a impacto
- Manivela lateral
- Todos os botões presentes
- Direcional tipo alavanca
- Funciona em qualquer PlayStation

**AGRADECIMENTO**
O joystick Bass Landing foi gentilmente cedido pela Wave Games, loja especializada em videogames de São Paulo. Telefone: (0xx11) 5541-8066

### FICHA TÉCNICA

**Fabricante:** Agetec

**Na Internet:** www.agetec.com

**Onde encontrar:** www.amazon.com

**Preço médio:** US$55,00

**Ponto Forte:** Ideal para fãs de uma boa pescaria. Cumpre o prometido: simula uma pescaria no PS.

**Ponto Fraco:** O jogo que acompanha é fraco. Se você não gosta de pescar, fuja deste acessório.

**NOTA GERAL:** 8,5

FOTOS: VALERIO ROMAHN / ILUSTRAÇÃO: WILSON JR / MODELO: FÁVIA HENRIQUE / MAQUIAGEM: CARMEM CORRÊA- C. KAMURA/ PRODUÇÃO: LETICIA BUENO / VESTE: CAMISETA ESTAMPADA - HANGAR 18 (0XX11) 3326-1936, SHORTS - DISRTMIA (0XX31) 594-2300, ACESSÓRIOS E POLTRONA - HANGAR 18 (0XX11) 3326-1936

# PlayStation Mania

***Conheça os acessórios do PlayStation que você pode comprar pela Internet ou em importadoras***

## MICRO RACER GT

Volante simples e compacto. Apesar de não ter pedais e câmbio, todos os botões do controle convencional estão presentes, inclusive os direcionais com quatro posições. É um dos volantes mais baratos fabricados para o PlayStation. Ótima opção para quem deseja economizar.

### FICHA TÉCNICA

- Compacto
- Volante emborrachado
- Fácil instalação
- Compatibilidade Dual Shock

**Fabricante:** Blaze • www.blaze-gear.com

**Preço médio: US$ 56,00**

## MULTITAP PLAYSTATION 2

O MultiTap é um adaptador utilizado para conectar quatro controles ao mesmo tempo, numa única entrada do PlayStation. Este acessório foi desenhado para PlayStation 2 e lançado em outubro pela Sony. Além da expansão para quatro jogadores, o MultiTap permite usar um Memory Card para cada controle.

### FICHA TÉCNICA

- Disponível na cor preta
- Fácil instalação
- Quatro jogadores simultâneos
- Exclusivo para o PlayStation 2

**Fabricante:** Sony • www.playstation.com

**Preço médio: US$ 30,00**

## DUAL IMPACT 2

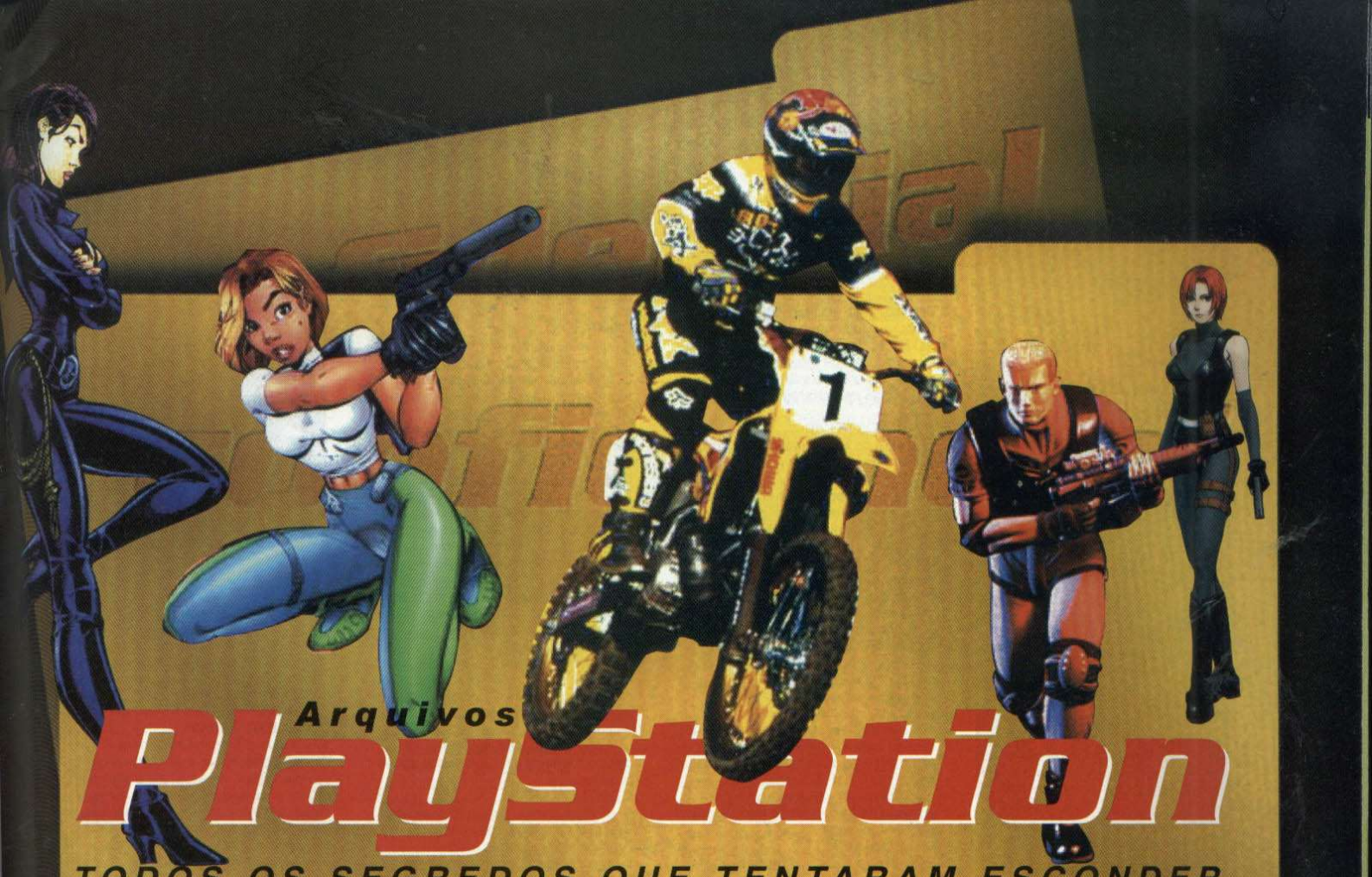
Se você gosta de controles do tipo arcade, comece a comemorar. Esta base tem dois controles independentes com design baseado nos arcades, principalmente os botões direcionais. Além disso, o acessório traz turbo e câmera lenta independente para todos os botões.

### FICHA TÉCNICA

- Semelhante aos arcades
- Compatível com qualquer PlayStation
- Direcional tipo alavanca
- Turbo e câmera lenta

**Fabricante:** Blaze • www.blaze-gear.com

**Preço médio: US$ 80,00**



Arquivos

# PlayStation

## TODOS OS SEGREDOS QUE TENTARAM ESCONDER

**FICOU MAIS FÁCIL ENCONTRAR A DICA PARA O SEU JOGO FAVORITO. BASTA OLHAR O ÍNDICE, IR ATÉ A PÁGINA INDICADA E DETONAR**


#

102 Dalmatians: Puppies To The Rescue . . . .61

A

Action Man: Operation Extreme . . . . . .61

B

Battle Arena Toshinden 4 . . . . . .52

Battle Tanx Global Assault . . . . . .55

Biohazard: Gun Survivor . . . . . .56

C

Casper: Friends Around The World . .61

Chase The Express . . . . . .52

Crash Bash . . . . . .61

D

Danger Girl . . . . . .62

Dave Mirra Freestyle BMX . . . . . .54

Dino Crisis (JP) . . . . . .54

Dino Crisis 2 (JP) . . . . . .62

Disney's The Little Mermaid 2 . . . . . .58

Driver 2 . . . . . .58

Donald Duck Goin' Quackers . . . . . .62

Duke Nukem: Land Of The Babes . . . .58, 63

F

F1 Racing Championship . . . . . .59

Final Fantasy 9 . . . . . .61

K

Kurt Warner's Arena Football Unleashed . .59

M

Medal Of Honor Underground . . . .59, 64

Moto Racer World Tour . . . . . .65

MTVSports: Pure Ride . . . . . .59, 65

N

Nascar 2001 . . . . . .60, 65

R

Re-Volt . . . . . .60

Rugrats: The Movie In Paris . . . . . .66

S

Sheep . . . . . .66

T

Tomb Raider Chronicles . . . .60

Toshinden Subaru . . . . . .66

W

Wacky Races . . . . . .60

WDL Thunder Tanks . . . . . .60

***BATTLE ARENA TOSHINDEN 4***
(Versão Americana de Toshinden Subaru)
**TRUQUES SECRETOS**
Faça as combinações abaixo na tela principal do game. Seja rápido e aperte os botões durante o mesmo espaço de tempo. Um som característico e uma mensagem confirmam a entrada do truque.
**Todos os lutadores e cenários**
Use a seqüência →, ↘, →, ←, ←, →, →, R1, R2. Os lutadores Eos, Zero, Eiji e o grande chefe Vermilion estão liberados na tela de seleção dos personagens.
**Mini Games**
Pressione ←, →, ←, →, ←, ←, L1, L2. Feito isso, vá para o menu "Mini Game Mode" e confira os pequenos jogos que surgiram. Ao todo são 7 passatempos diferentes, inclusive uma espécie de Dance Dance Revolution com os personagens pequenos.
**Dados completos**
Aperte R1, R2, L1, L2, Left, Right, Select, Selct durante o menu principal. Agora entre no "Database Mode" e confira os novos itens que apareceram. Você vai conferir as ilustrações e os arquivos de criação (rascunhos, documentos) do jogo.
**GOLPES ESPECIAIS**
Todos os movimentos estão divididos por personagem. Cada um deles pertence a um time. Para fazer os superataques será necessário completar a barra de energia auxiliar do canto inferior da tela. Isso também vale para os golpes com os botões R1 e R2. (*) Combinações durante o salto.
TIME SUBARU
**1 - SUBARU SHINJO**
MOVIMENTOS ESPECIAIS
Rekkuzan: ↓, ↘, → + slash
Hishouzan: →, ↓, ↘ + slash
Mukurowari: ←, ↓, ↙ + slash
Ryuusei kyaku: ↓, ↙, ← + chute
SUPER ATAQUES
Kuujin rasen zetto: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ▲
Jigokumon: ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + ▲
ATAQUE SECRETO
Byakki moshuu ken: →, ←, → + ▲
**2 - NARU AMOH**
MOVIMENTOS ESPECIAIS
Sonic slash: ↓, ↘, → + slash
Rising sun*: ↓, ↙, ← + chute
Shoulder crush: ↓, ↙, ← + chute
Deadly raise: →, ↓, ↘ + slash
SUPER ATAQUES
Hell's gate: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ▲
Rainbow splash: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + ▲
ATAQUE SECRETO
Hell's inferno: →, ←, → + ▲
**3 - ROOK CASTLE**
MOVIMENTOS ESPECIAIS
Consecutive gear: ▲ ou ■ por

***Continua:***

## C

***CHASE THE EXPRESS***
(Versão Japonesa de Convert Ops)
**ROTEIRO DE COMEÇO AO FIM**
Confira todos os passos para conseguir um dos três finais deste ótimo jogo de estratégia e ação.
**CD 1**
**COMPLEXO 11 1F**
1 – Mate os terroristas que aparecem sobre o trem e pegue o pente de balas para sua pistola. A sua entrada é a pequena porta com a luz verde. Abra pressionando ●. Passe pela porta da direita e avance até encontrar o banheiro. Ao lado da parede, você acessa um terminal que permite guardar seus objetos e salvar o jogo. Recomendamos que você salve sempre que puder, pois o game é muito longo.
**COMPLEXO 11 2F**
2 – Pegue toda munição nos corpos do chão e volte até o início para acessar a outra porta. Mais um banheiro está disponível. Pegue a outra entrada e atire rapidamente no inimigo que aparece. Recolha o dispositivo de acesso e volte para o complexo 11 1F. Coloque o dispositivo que você pegou no soquete atrás do balcão para liberar o pequeno elevador.
**COMPLEXO 11 1F**
3 – Acenda a luz e vá para o frigorífico. Pegue o cartão dourado próximo ao cadáver e saia. Use a outra passagem e vá para o complexo 10 1F. Passe pelas escadas para acessar o outro lado e utilize o cartão de acesso no terminal da porta para liberar a passagem.
**COMPLEXO 10 2F**
4 – Vá para a entrada do fim do corredor e pegue o documento sobre a mesa. Volte para a porta central e use a senha 1742 do documento para destravar. Acabe
com o terrorista de plantão e veja as fantásticas animações. Pegue o cartão azul no corpo, corra em direção ao primeiro banheiro que você encontrou e passe no terminal da porta ao lado.
**COMPLEXO 12 1F**
5 – Explore todas as salas e pegue o máximo de itens que conseguir. Não use, por enquanto, nenhum dos dois cartões de acesso no terminal da última porta, pois o alarme será ativado e os guardas aparecerão. Volte e entre na passagem à esquerda para acessar o complexo 12 2F.
**COMPLEXO 12 2F**
6 – Elimine os dois terroristas da sala de controle e recolha o CD-ROM da pequena sala central. Avance para a outra entrada e use o CD no computador da direita. Um terminal será aberto. Entre com a senha 12R01 para destravar a porta do corredor principal.
**COMPLEXO 12 2F**
7 – Entre na porta que foi liberada e veja as animações com a linda Christina Wayborn, aquela agente especial que aparece na abertura do jogo. Aproxime-se do computador lateral e use o cartão azul para iniciar a clonagem. Pronto, agora você pode abrir aquela porta do complexo 12 1F com o cartão azul alterado.
**COMPLEXO 13 1F**
8 – Daqui por diante, não gaste balas de bobeira, pois você precisará salvar mais um refém. Pegue todas as munições e confira cada corpo que estiver no chão. Vasculhe todos os cômodos em busca de itens e vá para o banheiro do fundo para salvar o game.
**COMPLEXO 13 2F**
9 – Passe para o segundo complexo e acabe com todos os inimigos. Avance até encontrar mais um banheiro. Acenda a luz e esvazie a banheira para pegar uma chave que está no fundo. Saia e entre na outra porta com a senha 1224.
**OUT SIDE**
10 – Detone todos os terroristas usando os caixotes para se proteger dos tiros. Atire somente quando a sua mira estiver sobre o alvo. Dessa forma você não erra e evita desperdiçar balas. Volte agora para a segunda sala do complexo 10 2F e novas animações aparecem.
**COMPLEXO 9 2F**
11 – Vá para fora do trem usando a saída do complexo 11 1F e corra até chegar numa porta com uma luz vermelha que está trancada. Use a chave que você pegou na banheira e passe com cuidado pela prensa. A próxima porta leva para o complexo 9 1F.
**COMPLEXO 9 1F**
12 – Corra até o final do corredor (porta à direita) e fale com o agente Billy Lucky MacGuire que está ferido. O terminal colorido da parede permite salvar o jogo, portanto seja esperto. Recolha a chave de fenda sobre a mesa e volte para a primeira porta do corredor inicial. Use-a na lateral do míssil e corra até o próximo complexo.
**COMPLEXO 8 1F/2F**
13 – Ligue a empilhadeira para liberar a passagem e empurre o outro caixote. Suba as escadas e atire em qualquer coisa que se mexer. Entre à direita e ative a alavanca da parede para desligar a energia central. Feito isso, gire a chave do painel para desligar o alarme. Saia do local descendo as escadas ao lado.
**COMPLEXO 8 2F**
14 – Vá até o painel final e acesse o terminal. Aperte ● para controlar o canhão externo do trem. O seu objetivo é derrubar o helicóptero que aparece. Mantenha pressionado o botão ■ e fique atento apenas à sua mira. Após a destruição do inimigo, assista aos diálogos da base.
**COMPLEXO 9 2F**
15 – Volte para o complexo 9 e pegue o cartão vermelho para abrir a porta de entrada do complexo 7. Se você não tiver espaço para o cartão no seu inventário, não se preocupe. Existe um save box em forma de um painel na parede da sala ao lado.
**COMPLEXO 7 1F**
16 – No corredor, tome muito cuidado com os inimigos e não atire de bobeira. Pegue o pente de balas na sala ao lado e caminhe devagar até o outro lado. Explore todo o local em busca de itens e munições, pois você vai precisar.
**COMPLEXO 6 2F**
17 – Você está no outro complexo. Ligue a energia do local através da pequena sala do corredor. Vá para a segunda parte, ative o terminal do laboratório e pegue a bolsa de sangue sobre a mesa. Desça e suba pela outra escada. Coloque a bolsa de sangue no sintetizador e selecione o tipo B, Rh+, C, D antes de iniciar a transformação.
**COMPLEXO 6 1F/2F**
18 – Pegue a outra bolsa que apareceu e leve para o soldado doente que está na porta ao lado. Recolha o cartão de acesso e vá para o corredor principal, onde tem um terminal. Passe o cartão nesse terminal e saia pelo outro lado para usar o tubo de refrigeração como passagem. Num dos armários, existe uma barra de dinamite, um óculos noturno e um colete à prova de balas.
**OUT SIDE**
19 – Você está em cima do trem e os terroristas atiram por todos os lados.

Chase The Express

Chase The Express

Acerte tudo que se mexer usando L2 e R2 para escapar das balas. No final, uma entrada será aberta para você acessar outro trem para o qual o terrorista principal fugiu.

**COMPLEXO 4**

20 – Salve o jogo e explore o local por completo coletando tudo que conseguir. Entre na porta ao lado e encare um soldado animal. Ele solta os cachorros em cima de você. É muito fácil escapar. Aperte R1 para abaixar e atire apenas uma vez em cada animal. Avance mais um pouco e fique atrás do primeiro caixote para se proteger dos tiros. Depois de derrotá-lo, arraste o caixote para coletar munições.

**COMPLEXO 3/2**

21 – Avance para o complexo 2 e você vai encarar um chefão super resistente. A dica é atirar apenas quando a sua mira estiver completa e fugir dos tiros usando R2 e L2. Após derrubá-lo, pegue o cartão de acesso, o filme e o arco e flecha.

**COMPLEXO 1**

22 – Para entrar, basta passar o cartão colorido que você pegou. Corra para o terminal e aperte ●. Surge a demonstração da sua missão. Você deve deixar o seu trem paralelo com o outro trem dentro de três minutos. Caso contrário, ninguém sobreviverá.

**COMPLEXO 1**

23 – Coloque o seu trem na quarta marcha e avance até o limite restante nos 100 metros. Feito isso, desça todas as marchas até sua velocidade ficar em 80 Km/h. Pronto, coloque rapidamente no ponto morto e curta os vídeos radicais.

**COMPLEXO 4 1F/2F**

24 – Você está de volta ao primeiro trem. Suba as escadas e salve o jogo na primeira sala. A outra porta é aberta com o cartão dourado (aquele do começo do jogo). Vasculhe o local, pegue o cartão preto sobre a mesa e guarde bem a localização das estátuas da última sala. Volte para a segunda parte e entre no elevador para acessar o outro cômodo.

**COMPLEXO 5 1F/2F**

25 – Abra a porta seguinte apenas para destravar a passagem do complexo 6. Suba as escadas para encontrar um robô super equipado. Nem pense em atirar. Use o pacote de dinamite (TNT) que você pegou e coloque perto dele. Fuja rapidamente e espere o enlatado explodir para liberar sua passagem. Lembre-se de pegar a metralhadora perto do armário.

**COMPLEXO 5 1F**

26 – Elimine os terroristas da sala escura e pegue todos os itens que conseguir. Desça e avance usando a outra entrada. Corra o máximo que puder, pegue a corda que está no meio da sala venenosa e ative o interruptor da parede para fechar a saída de gás venenoso. Nem pense em chegar perto da outra porta. Apenas volte por onde você entrou. Para facilitar, use os óculos de visão noturna.

**COMPLEXO 6 1F**

27 – Vá para o outro complexo, salve o jogo e explore o local. Combine o arco e flecha com a corda para liberar mais espaço no inventário. Volte para o complexo 5 2F e ative a chave da sala escura para liberar a porta elétrica.

**COMPLEXO 5 1 F**

28 – Suba no elevador e use o arco e flecha na parede para escalar o outro lado da sala. Salte sobre a plataforma e pegue o dispositivo elétrico da base central. Depois que a carga for desligada, saia pela outra porta para destrancar a passagem que liga o complexo 4. Feito isso, volte para a sala de cirurgia do complexo 6 2F e fale novamente com a maravilhosa Christina.

**CD 2**

**OUT SIDE**

29 – A partir daqui a dificuldade cresce muito, principalmente no ataque surpresa. Corra em direção ao complexo 12. Durante o percurso sobre o trem, você enfrenta muitos soldados e um chefão com um lança chamas. A dica é usar as cambalhotas laterais e atirar em seguida. Quando ele disparar o fogo contra você, fuja rapidamente e nem pense em disparar contra o homem tocha.

**COMPLEXO 12 1F/2F**

30 – Após derrotá-lo, pegue mais um micro-filme e desça pela entrada do complexo 11 (a primeira do jogo). Avance até o 12. Lembre-se de salvar o jogo e corra para a sala de controle na segunda parte do complexo. O chefe principal dos terroristas mata o soldado aliado e desafia você para um duelo. Use a divisão central da sala para correr e atire até derrubá-lo.

**COMPLEXO 10 1F**

31 – Pegue o notebook e o amuleto. Vá agora para a segunda parte do complexo 10 e coloque o amuleto no soquete em forma de um pentágono da parede do banheiro. Uma passagem secreta será aberta. Recolha as balas do chão e o documento sobre a mesa. Feito isso, corra em direção ao complexo 3.

**COMPLEXO 3 1F**

32 – Ainda no complexo 3, use o cartão preto de acesso na porta terminal e prepare suas armas. Combine o pente de balas convencional com um outro, que você pegou anteriormente, para aumentar o poder de fogo da sua pistola. Passe pelos soldados e entre na pequena sala. Recolha a munição, uma chave e salve o jogo usando o terminal da parede.

**COMPLEXO 3 2F**

33 – Use o pequeno elevador e assista mais uma seqüência de animações. Depois da comunicação via rádio, vá para o complexo 4 2F e use os amuletos nas estátuas do segundo quarto. Um CD-ROM será liberado através do cofre da parede. Saia do local, vá para o complexo 6 1F e use a chave que você pegou no armário. Pegue a munição e a super metralhadora SP550.

**OUT SIDE**

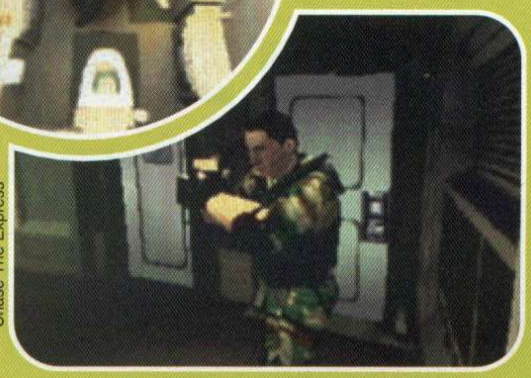
34 – Corra em direção ao complexo 15. Pegue uma granada na primeira sala do complexo 7 1F. Use a dinamite e a granada para passar pelos robôs. Separe as melhores armas, pois nesta corrida muitos inimigos aparecem no seu caminho. Um inimigo com uma arma laser surgirá. Use somente a super metralhadora e corra sempre atirando, até ele cair. Pegue o terceiro micro-filme e continue avançando.

**COMPLEXO 15 1F**

35 – A porta deste complexo possui três guardas fortemente armados. Fique agachado atrás dos caixotes e atire usando a mira segura. Entre na próxima porta e veja as animações. Pegue a chave dentro da maleta e abra as algemas de Christina. Feito isso, corra em direção ao tanque da sala inicial e veja mais uma seqüência de vídeo com Boris Zugoski.

**COMPLEXO 8 1F**

36 – Agora corra de volta



Chase The Express

***Continuação: BATTLE ARENA TOSHINDEN 4***

duas vezes
Cannon wave: ←, →, → + chute
Ultimate magnum: ←, ↙, ↓, ↘, →, ↗ + slash
Slant shoot: ←, →, → + slash
SUPER ATAQUES
Boisterous dancing*: →, ←, ↙, ↓, ↘, → + ●
Thunder cracker: →, ←, ↙, ↓, ↘, → + ●
ATAQUE SECRETO
Sky-high destroyer: →, ←, → + ▲
TIME PUELLA
**4 - PUELLA MARIONETTE**
MOVIMENTOS ESPECIAIS
Eagle rage: ↓, ↘, → + slash
Eagle rage to air: ↓, ↙, ← + slash
Eagle rage*: ↓, ↘, → + slash
Swany swap: →, ↓, ↘ + slash
SUPER ATAQUES

Cockatrice: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ▲
Angel song: ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + ▲
ATAQUE SECRETO
Destiny arrow: →, ←, →, ▲
**5 - LANCELOT LAKEKNIGHT**
MOVIMENTOS ESPECIAIS
Flower revolution: ←, ↙, ↓, ↘, → + slash
Rose hurricane: →, ↘, ↓, ↙, ← + slash
Rosa chinensis: →, ↓, ↘ + slash
Crescent moon*: →, ↘, ↓, ↙, ← + slash
SUPER ATAQUES
Rose typhoon: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ▲
Flower garden: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ●
ATAQUE SECRETO
Rose revolution: →, ←, → + ●
**6 - FEN BAREFOOT**
MOVIMENTOS ESPECIAIS
Captain silver*: ↓, ↘, → + slash
Fire bohemian: ↓, ↙, ← + slash
Long vacation: →, ↓, ↘ + slash
Wild fang: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, ↑, ↗ + ▲
SUPER ATAQUES
Wind bohemian: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ▲
Sky bohemian: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ●
ATAQUE SECRETO
Tatakae! (fight) wolfy: →, ←, → + ▲
TIME GENMA
**7 - GENMA**
MOVIMENTOS ESPECIAIS
Kaen ki: ←, ↙, ↓, ↘, → + slash
Reihyo ki : →, ↘, ↓, ↙, ← + slash
Shingetsu no mai: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, ↑, ↗ + slash
Shiki gami*: ←, ↙, ↓, ↘, → + slash
SUPER ATAQUES
Doni guruma: ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲

***Continua:***

***Continuação:***
***BATTLE ARENA TOSHINDEN 4***

Shingetsu hakko: →, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ▲
ATAQUE SECRETO
Naraku oni: →, ←, →, ▲
**8 - MIYABI**
MOVIMENTOS ESPECIAIS
Manji maru*: ←, → + slash
Hangetsu no mai: ←, → + chute
Hien kyaku, ↓, ↑ + chute
Shira yuri gatame*: ↓, ↙, ← + ●
SUPER ATAQUES
Tsuki shizuku: →, ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Gekka shira yuri: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, ↑, ↗ + ▲
ATAQUE SECRETO
Muso batto: →, ←, → + ▲
**9 - BANG-BOO**
MOVIMENTOS ESPECIAIS
Diving cannon: ↓, ↘, → + slash
Genocide cannon: →, ↘, ↓, ↙, ← + slash
Sybarite cannon: →, ↓, ↘ + slash
Beast shoot: ↓, ↙, ← + chute/ slash
SUPER ATAQUES
Atomic cannon: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + ▲
Set ready: ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
ATAQUE SECRETO
Final cannon: →, ←, → + ▲
TIME EIJI - SECRETO
**10 - EIJI**
MOVIMENTOS ESPECIAIS
Shin rekkuzan: ↓, ↘, → + slash
Shishouzan: →, ↓, ↘ + slash
Mukurowari: →, ↓, ↘ + slash
SUPER ATAQUES
Shin jigokumon: ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + slash
Shin enjin shura há: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ▲
Gouka no kurenai: ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
ATAQUE SECRETO
Shin byakki moshuu ken: →, ←, → + ▲
**11 - EOS**
MOVIMENTOS ESPECIAIS
Adrastea: →, ↘, ↓, ↙, ← + slash
Galateia: ←, ↙, ↓, ↘, → + slash
Narkissos: →, ↓, ↘ + chute
Lysithea*: ←, ↙, ↓, ↘, → + slash
SUPER ATAQUES
Hyperion: ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Astraea: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ▲
ATAQUE SECRETO
Dionysos: →, ←, → + ▲
**12 - ZERO**
MOVIMENTOS ESPECIAIS
Charon: ↓, ↘, → + slash
Enceladus: →, ↓, ↘ + chute
Calypso: →, ↘, ↓, ↙, ← + slash
Telesto*: ↓, ↙, ← + slash
SUPER ATAQUES
Proteus: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ●
Triton: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ▲
ATAQUE SECRETO
Asklepios: →, ←, → + ▲

***Continua:***

para o complexo 4. No caminho surgirão ataques surpresa. Deixe sempre um pacote de energia disponível em seu inventário, pois você vai precisar. Caso não tenha, procure um em algum corpo no chão. No complexo 8, o soldado com o cachorro surge novamente. Use a mesma dica do passo 20.

**COMPLEXO 4 1F**

37 – Vá para a sala dos computadores e fale com Christina novamente. Um alarme dispara e a contagem regressiva da bomba começa. Pegue o cartão amarelo no chão e corra em direção ao complexo 2. O tempo é muito curto e os inimigos não dão folga.

**COMPLEXO 2 1F**

38 – Veja o seu inventário e cheque todos os micro-filmes analisando os arquivos que surgiram. Abra todas as caixas do chão e pegue no fim da sala o alicate e o escopo. O seu objetivo é desarmar a bomba de hidrogênio através das caixas que você abriu. Use o escopo em cada uma e corte as seguintes cores de fios seguindo a ordem abaixo, no sentido do painel para a porta de entrada:
CAIXA 1 – branco, vermelho, azul
CAIXA 2 – vermelho, branco, amarelo
CAIXA 3 – vermelho, preto, verde

**COMPLEXO 2 1F**

39 – Depois de salvar o planeta, assista ao belo vídeo de encerramento. E comemore como um herói por salvar o mundo de uma catástrofe nuclear. É importante lembrar que a ordem de cada ação pode mudar completamente a seqüência do jogo. O nosso roteiro leva você até o final feliz, onde a família e o mundo são salvos.

D

***DAVE MIRRA FREESTYLE BMX***

**TRUQUES SECRETOS**

**Todas as bikes**

Escolha o seu personagem e pressione rapidamente os botões ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ● na tela de seleção de bikes. Para isso, use somente o Modo Proquest. Todas as bikes estarão disponíveis, inclusive as secretas.

**Fases liberadas**

No Modo Proquest, vá para a tela de seleção de estágios e faça a seguite seqüências de botões: ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ●. Todos os estágios serão liberados para você jogar, inclusive o último.

**Galeria de roupas**

Na tela "Style", aperte ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ●.

Todas as roupas e estilos do personagem que você escolheu serão liberados. Esse teruque funciona somente no Modo Proquest.

**Personagem secreto**

Vá para o Modo Proquest e aperte ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ●. Feito isso, veja o novo personagem que apareceu no fim da lista. Parace um palhaço, mas é o Slim Jim, o personagem secreto do game.

**MANOBRAS ESPECIAIS**

**Nyquist**
→, →, ↑, →, ↓, ↓, ↓, →
**Mirra**
→, ↑, →, →, ↓, ↓, ↓
**McMurray**
↓, ↓, ←, ←, →, →, ↓
**Garcia**
←, ↓, →
**Kagy**
↑, →, ↓, ↓, ↑, →, ←
**Harkin**
→, ←, ↑, →, ←, ↓
**Tim Mirra**
↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑
**Slim Jim**
→, ↑, ←, ←, ↑, →

**MODOS SECRETOS**

Vença o jogo com um dos personagens abaixo. Para cada skatista, um modo de jogo especial será liberado na opção Cheat do menu. Confira a lista dos modos e truques adicionais que são abertos conforme o jogador.

**1 - Troy McMurray**
Modo Exorcist
**2 - Mike Laird**
Visão em primeira pessoa
**3 - Chad Kagy**
Modo Bike Suspension
**4 - Tim Mirra**
Modo Silly Grunt
**5 - Kenan Harkin**
Modo Sticky Crash
**6 - Shaun Butler**
Modo Night Vision
**7 - Leigh Ramsdell**
Modo Big Crash
**8 - Joey Garcia**
Modo Ghost Rider

**VIDEOS SECRETOS**

Vença o jogo com um dos skatistas abaixo. Para cada um deles, um super vídeo radical será liberado para você assistir.

**1 - Dave Mirra**
Vídeo Dave Mirra
**2 - Ryan Nyquist**
Vídeo Ryan Nyquist
**3 - Slim Jim**
Vídeo Promoção online
**4 - Amish Boy**
Vídeo dos programadores

Dave Mirra Freestyle BMX

***DINO CRISIS***

(Versão Japonesa, não funciona na versão beta (incompleta))

**ROTEIRO COMPLETO**

Caso o seu jogo seja versão americana, alguns códigos e senhas contidos neste roteiro não irão fincionar. Para resolver essa incompatibilidade, confira a lista de passwords no final do roteiro para a versão americana de Dino Crisis.

**1** - Você começa na entrada da instalação. Rick irá conversar um pouco e ir direto para a sala de controle. Você deverá seguir Gail. Vasculhe a área e tente abrir as portas que estão fechadas. Tente acessar a porta verde, converse com Gail e depois a porta estará livre para você entrar. Pegue a chave dentro da sala e empurre as caixas para recolher os itens. Volte e escute a conversa com Rick.

**2** - Siga Gail até encontrar o corpo de um homem destroçado. Continue seguindo Gail e entre na porta que ele indicar. Ele dirá que irá esperar do lado de fora. Entre e localize o gerador de energia. Explore o local e encontre as chaves para ativar o gerador. Posicione as molas com a seguinte seqüência de cores: vermelho, azul, verde e branco. A seguir, ligue as chaves e o gerador começará a funcionar.

**3** - A energia do primeiro andar está ativada. Você escutará alguns tiros. Gail está em perigo. Saia da sala do gerador e veja o sangue no chão. Gail foi atacado. Fique atento pois um dinossauro irá atacá-lo. Atire nele para detoná-lo. Volte até o início e entre na porta no final do corredor. Caminhe pelo corredor e entre no sistema de ventilação para chegar até a sala de comando.

**4** - Depois de conversar com Rick, volte pela ventilação até a sala com o Save Point. Pegue o DDK Disk H e Painel Key que também está na escrivaninha. Veja que existe um botão vermelho na parede. Acione-o. Isso irá ativar o computador. Pegue o item que está ao lado do corpo e, no computador, entre com o código 0375. Pegue a chave que está ao lado e volte até a porta onde estava o botão vermelho.

**5** - Rick lhe dará as instruções para desativar o sistema de laser. Saia, mate um dinossauro e entre na porta marrom. Pegue a DDK e os itens que estão lá. Volte para o corredor e vá até a sala com porta dupla. Pegue a DDK com o homem morto. Volte para a entrada principal e suba as escadas até o próximo andar. Explore até localizar um sala que parece com um bar. Use o código 7687 na porta e pegue a arma.

**6** - Volte para o corredor e caminhe até as portas duplas e negras. Use a DDK e o código HEAD para abri-la. Você encontrará um sobrevivente: o Dr. Kirk. Pegue o cartão de identidade. Recolha o outro DDK. Vá até o painel e use a SOL Identity no primeiro slot vazio, e a LEO Identity no segundo slot vazio. Você terá que entrar com um código. Ao ler LEOSOL de ponta cabeça você verá os números 705037.

**7** - Entre na sala e pegue a L-Card. Você usará muito esse acessório mais para a frente. Na seqüência você terá um encontro com o T-Rex. Corra até o bichão ficar cansado. Volte, suba as escadas correndo e entre na porta atrás da escadaria.

Para entrar use o código NEWCOMER. Pegue todos os itens e vá para a porta da frente. Prepare sua arma para o pior, e controle sua freqüência cardíaca.

**8** - Agora você terá de enfrentar dois dinossauros de uma única vez. Para se dar bem, aperte o botão verde para soltar uma fumaça e matar ambos. Passe pelos dinossauros mortos, caminhe rapidamente até o final do corredor e encontre um corpo morto que possui uma chave B1. Outro dinossauro surgirá nesta parte, mas você terá a ajuda de Gail para matá-lo.

**9** - Depois da reunião com Gail e Rick na sala de controle, você deverá voltar para localizar outra sala de gerador. Volte para a porta B1 que estava fechada no começo. Veja que está faltando uma mola. Entre na outra sala e pegue a mola de segurança. Instale-a e configure as molas na seqüência vermelho, azul, verde e branco. Ligue a chave como no primeiro gerador e pronto, a energia retornará ao outro andar.

**10** - Rick entrará em contato pedindo para que você retorne à sala de controle. Você não precisa ir pela ventilação, já que pode desligar todos os lasers. Tome cuidado com o dino que surgirá no meio do caminho. Você poderá escolher entre duas opções: seguir Gail ou Rick. Ambos irão levá-lo ao mesmo lugar, só que por caminhos diferentes. Para continuar o roteiro vamos escolher seguir Gail.

**11**- Saia da sala de controle e vá para o lado que você ainda não explorou. Localize a escada que irá levá-lo para o subsolo. Esta é a área B1. Entrando na porta à direita você encontrará um grupo de pequenos dinossauros comendo outro dinossauro maior. Atire nos pequeninos e entre na sala adiante. Siga Gail e o Dr. Kirk. Você não conseguirá passar pelo portão.

**12** - Você precisa encontrar uma nova identidade. Continue seu caminho até a parte inferior da tela. Na porta que se parece com uma madeira, fique atento com o dino. Atire no bichão para ele cair na fiação e morrer eletrocutado. Vasculhe as duas salas com portas de madeira. Pegue os itens e volte até chegar onde estavam os pequenos dinos. Salve o jogo e pegue o ID Card que está na mesa.

**13** - A esta altura você deverá estar com três chaves, um ID e uma L-key no seu inventário. Volte até o ponto onde você salvou o jogo pela primeira vez. Explore a porta de madeira que você ainda não invadiu. Recolha todos os itens, siga na direção da porta com uma chave vermelha. Use seu ID para abrir a porta e pegue outra DDK. O que será que vem pela frente?

**14** - Que desagradável. Há um corpo logo em frente, próximo à porta. Use o scanner de digitais nele, responda Yes para a pergunta e, em seguida, abra a porta usando o Scanner e o ID card . Entre pela porta seguinte e use seu ID e o código 46907 no computador. Pronto, agora você tem um ID card válido e está pronto para prosseguir sua perigosa missão.

**15** - Retorne até a sala do elevador e use o elevador. Não tenha dó e detone com o dinossauro que aparece por lá, ou ele detonará com você. Agora ande até aquela região onde o jogo começou. Entre na porta que está no topo e vá até as portas de madeira. Lá dentro você terá a

Dino Crisis

desagradável surpresa de encontrar alguns dinossauros voadores, muito perigosos.

**16** - Eles pegaram você! Aperte os botões rapidamente para se livrar das garras dos bichões. Quando eles soltarem, corra o mais rápido que puder para salvar sua vida. Entre no elevador rapidamente. Na saída você encontrará duas portas. Entre na simples e pegue a outra DDK. Vasculhe a sala e localize uma outra DDK que está ao lado do homem morto.

**17** - Entre pela outra porta que está na sala, observe os dinossauros e corra até a outra extremidade da sala. Lá dentro pegue um cartão B1. Agora, caminhe até os painéis que estão na outra extremidade da sala. Você terá de conectar os terminais na ordem correta. São seis computadores. Imagine que eles estão numerados da forma como aparecem na tela verde ao lado.
Primeiro conecte os pinos vermelhos entre os computadores 3 e 4, depois conecte o cabo verde entre o 2 e 5 e finalmente o cabo azul entre o 1 e o 6. Pronto, agora toda a energia estará ligada e você poderá seguir em frente sem problemas.
1.....4
2.....5
3.....6

**18** - Pegue as escadas e retorne até o primeiro andar. Elimine o dino voador e fuja do segundo que aparece indo para a porta no outro canto da sala. Volte para a área do elevador e entre com todas as DDK. Quando acabar, pegue o elevador para retornar ao B1. Desça e vá para a sala de Painel de controle novamente, e aperte o botão Ação

**19** - Suba rapidamente as escadas para o próximo andar e pressione o botão na parede. Ele irá liberar diversos itens de primeiros socorros, importantes para você. Pegue tudo e retorne direto para a outra ponta da sala, onde estão os controles. Nesta parte você terá de empurrar os engradados. Faça a seqüência de movimentos indicada abaixo para poder continuar sua aventura com os dinossauros:
A - Empurre duas vezes para cima, uma vez para a esquerda, uma vez para baixo e prenda o engradado;
B - Mova uma vez para a esquerda e solte o engradado;
C - Mova duas vezes para cima e prenda novamente o engradado. Saia e pronto.

**20** - Desça a escadaria e entre na porta de madeira. Você precisará passar pelos dinos na direção do elevador. Pegue o elevador e vá até a sala que está fechada. Coloque a DDK e use a senha LABORATORY para abrir a porta. Fique esperto, pois existem diversos dinos, mas eles não podem pegar você por causa dos lasers. Aproveite para matar o máximo de bichos que puder à distância.

**21** - Entre na porta frontal, passe pelos dinos até localizar uma sala onde há outra DDK. Pegue-a, volte para o corredor e vá desativando os lasers. Entre na sala seguinte, pegue a chave e a máquina de perfurar. Vá até o computador, responda Yes e entre com o código 5037. Salve o jogo. Vá até a porta no outro canto da sala, entre na porta que estava fechada e observe o vidro.

**22** - Tem alguém morrendo ali! Para desativar o veneno aperte os botões: 3, 2, 1, 3, 1, 2, 1, 3 e 2. Entre na sala, converse com o doutor e pegue o cartão que está com ele, que deve ter o número 3695. Ao sair um dinossauro surgirá. Empurre-o para dentro da sala e ligue o veneno para matá-lo. Para isso basta apertar o primeiro botão da máquina uma única vez.

**23** - Saia e volte para aquela sala que tem uma porta dupla. Vá até a área que tem diversas coisas de computadores. Existe um computador central próximo às portas. Insira o B1 Card nele e digite o código que estava no cartão do doutor, ou seja, 3695. Aqui você encontrará mais um quebra-cabeça para resolver. O objetivo é mover as células da maneira correta.

**24** - Numere as células de baixo para cima e mova as células 4 e 5 primeiro, depois a 1 e 2, depois a 2 e 3 e a seguir a 1 e 2. Use seu B1 Card, abra a gaveta e pegue a R-Card. Grave o jogo no Save Point deste ambiente. No computador que está no campo coloque a L-Card na chave de acesso à esquerda. Regina chamará Gail para ajudar, já que o R-Card deve ser colocado com o L-Card.

***Continuação:***
***BATTLE ARENA TOSHINDEN 4***

TIME VERMILION - SECRETO
**13 - VERMILION**
MOVIMENTOS ESPECIAIS
Upper 45: ↓, ↘, → + slash
Ryuusan grenade launcher: ←, ↙, ↓, ↘, → + slash
Jump Long: →, →, rapidamente
Binary attack: →, ↘, ↓, ↙, ← + slash
SUPER ATAQUES
Death marionette: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ▲
Verm the ripper: ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
ATAQUE SECRETO
Flash back: →, ←, → + ●

***BATTLE TANX GLOBAL ASSAULT***
Use os seguintes códigos na tela password no menu:
SELEÇÃO POR FASE
**Fase 2**
MNVBFBDBGB
**Fase 3**
RQHBGBSBHB
**Fase 4**
WRTBTBDBHB
**Fase 5**
BXMDDCRBJB
**Fase 6**
LZFDJCWBKB
**Fase 7**
QTFDTCLBKB
**Fase 8**
VKRFBCHBKB
**Fase 9**
FMXFJDWBKB
**Fase 10**
KJDFYDQBLB
**Fase 11**
PZDGGDDBLB
**Fase 12**
WFWGNDFBLB
**Fase 13**
DKRHCFDBKB
**Fase 14**
JKXHLFZBKB
**Fase 15**
NKDHZFNBLB
**Fase 16**
XZDJLFCBLB
**Fase 17**
HWQJSGXBLB
**Fase 18**
RMJKVGLBMB
**Fase 19**
WFBMMFFBNB
**Fase 20**
BGHMSHLBNB
**Fase 21**
GQGNKHJBPB
**Fase 22**
LSSNWHMBPS
**Fase 23**
VYDTCHMBRB
**Fase 24**
FYCTLJRBSB
**Fase 25**

***Continua:***

***Continuação:***
***BATTLE TANX GLOBAL ASSAULT***

KPQTYJHBRB
**Fase 26**
PBJVJJFBSB
**Fase 27**
TJBWJJCBTB
**Fase 28**
YNBWXJTBTB
**Fase 29**
JWNYBKYBIB
**Fase 30**
SSVYZKKBSB
**Fase 31**
SSVYZKKBSB
**Fase 32**
XTVZLKQBSB
**Fase 33**
HYPBMLCBSC
**Fase 34**
MSQCKLKBRC
**Fase 35**
WBQCZLXBRC
**Fase 36**
BFCDXMVBSC
**Fase 37**
GCQFJMSBRC
**Fase 38**
QQPFZMSBSC
**Fase 39**
VKPGMMMBSC
**Fase 40**
FHHGSNVBTC
**Fase extra**
WRDRB
**OUTROS CÓDIGOS**
**Invencibilidade**
MSTSRVV
**Seleção de fases**
BCKDR
**Todos os tanques**
THRTN
**Todas as armas**
SRTHMB
**Time Brandon**
SMSLGNG
**Time Cassandra**
NSTYGRL
**1000 "Swarmers"**
VBBBCDFHLP
**Equipe personalizada**
TRDDYBRRKS

***BIOHAZARD: GUN SURVIVOR***
(Versão Japonesa de Resident Evil: Survivor)
**ROTEIRO COMPLETO**
Confira todos os passos para detonar o game de começo ao fim. No total são três caminhos que você pode escolher. O percurso escolhido foi o restaurante.
**STREET AREA**
1 – Passe pelos caixotes e entre na primeira porta do jogo. Atire no primeiro zumbi pegue a chave perto do corpo no chão. Entre na porta lateral do corredor para acessar o restaurante. Este é o caminho mais difícil que escolhemos. As outras duas portas levam para um roteiro diferente do que você irá acompanhar.
**RESTAURANT**

***Continua...***

**25** - Uma porta surgirá e você precisará digitar o código ENERGY para abri-la. Dentro da sala há um certo tipo de energia. Digite a seqüência beta-gamma-alpha no computador. Pegue o kit de sobrevivência e saia da sala. O alarme de segurança foi ativado. Todas as portas estarão fechadas. Vá até a frente das caixas vermelhas. Use a furadeira e prepare-se para resolver um novo quebra-cabeça.
**26** - Você deverá mover os quadrados. Vamos chamá-los de quadrado A, B e C, da esquerda para a direita. Mova o B uma vez para a direita e o C uma vez para a direita. Coloque-os agora na ordem C, A e B. O sistema de segurança será desativado e o seu contato com Rick e Gail voltará. Você terá de optar por seguir Gail ou Rick. Vamos seguir Rick. Salve o jogo e siga pela porta que acabou de abrir.
**27** - Vá até o computador. Ao fazer contato com Rick ele dirá que é preciso desativar três códigos. Este código muda a cada vez que você joga. Mas temos algumas dicas: a primeira seqüência aparecerá na tela letra por letra, e só anotá-la. A segunda dica aparecerá em um cartão vazio, é só anotar e completar os espaços vazios. A última dica terá oito letras, olhe o último cartão.
**28** - Vá para a sala de ventilação. Gail estará tomando conta do Dr. Kirk. Vá até a sala de controle e pegue os itens. Vá para o elevador e, próximo à porta, perceba que existe uma sala com computadores e caixas de emergência. Próximo à porta existe uma caixa com um cartão, pegue-o. Entre na sala seguinte e vá para o outro lado da sala. Abra a porta com o cartão que você acabou de recolher.
**29** - Saia e prepare-se para encontrar o T-Rex. Fuja. A melhor coisa é correr para a parte de baixo da tela, até aquele local de onde você havia vindo. Lá dentro você fará contato com os helicópteros que chegarão para resgatá-lo. Seu objetivo será chegar até a porta preta que estava no começo do jogo. Entre na porta azul e fique muito esperto para fugir dos dinossauros voadores.
**30** - Os dinossauros resolveram mesmo atacar você, por isso prepare-se para muita ação. Um par deles estará à sua espera no corredor. Depois de passar pelos dois, no final do corredor existirão duas portas, uma azul e outra cinza. Entre na cinza. Suba a escadaria e pegue algum armamento. Vá para a área com algumas caixa e focalize a luz marrom que está ali.
**31** - Para continuar você terá que empurrar as caixas. Pense que elas estão como no quadro verde. Empurre a caixa A para a direita uma vez, depois mova a caixa B uma vez para baixo, a seguir a caixa C para a direita e finalmente a caixa D para cima. Você já tem espaço suficiente para escapar.
#.....E
A
B.....D
#.....C
**32** - Entre pela porta. O T-Rex atacará. Fuja pela porta aberta, onde Rick está escondido. Ele pedirá para você distrair o T-Rex por alguns minutos. Faça isso correndo em círculos. Quando Rick chamar, entre no elevador e o sistema irá parar. Um grupo de dinossauros atacará. Entre na sala e você encontrará um cartão com as iniciais EV. Verifique o cara morto para recolher mais alguns itens.
**33** - Retorne para o corredor principal e continue caminhando para a parte inferior da tela. Entre na porta com 01. Rick estará lá e terá consertado o elevador. Entre no elevador e desça para encontrar Gail na área B3. Você chegou na última região do jogo. Entre na sala com uma porta gigante e pegue a mola do gerador de energia. Pegue os itens no outro canto da tela e volte para onde Rick está.
**34** - Rick ligará o gerador. Vá para a sala de controle desse andar e pegue a chave B3 II que está lá. Aperte o item na parede e recolha a outra chave. Próximo de Rick você encontrará a B3 I. Converse com Rick e entre na porta à esquerda da tela. Salve o jogo e você poderá acessar a sala com diversos caminhões e outros itens. Hora de ir em frente!
**35** - Vá até o final do corredor até encontrar um homem com uma chave importante. Você encontrará um novo tipo de dinossauro mais forte. Seja rápido para escapar do ataque. Você terá de matar dois bichos e, no final, uma caixa irá impedi-lo de pegar a chave necessária. Vá para o portão perto da escada, detone com o dino e pegue a B3 III Card. Esta sala que você está é a Arsenal Storage Room.
**36** - Volte e suba pelas escadas até o outro andar. No painel de controle use as B3 Cards e controle o guindaste. A seqüência de movimentos muda a cada jogo, por isso você terá de resolver esse quebra-cabeça sozinho. Basta movimentar as caixas tentando abrir o caminho para a parte superior direita. Assim que conseguir, pegue outra DDK. Saia da sala e retorne para o começo da área B3.
**37**- Vá até o local do gerador e entre na porta à direita. Mate os dois dinos e entre na sala seguinte. Vasculhe o corpo que está no chão para recolher a chave que está com ele. Vá para o elevador. Quando encontrar os dois dinos, desista e volte para subir de escadas. Não entre no sistema de ventilação. Ao entrar na porta o sistema de emergência será ativado. Desligue o sistema no computador.
**38** - Existe uma outra chave DDK nesta sala. Pegue-a. Recolha também as chaves que estão junto do cara morto e no meio das caixas. Saia da sala e entre na seguinte. Caminhe para a entrada do sistema de ventilação. Entre nele e vá para o outro lado. Você verá Gail tentando encontrar o Dr. Kirk. Retorne para a sala onde começa a ventilação e pegue o Card Level C. Mate o dino que está louco.
**39** - Usando o cartão, entre na porta C e pegue outra chave DDK que está sobre a mesa. Abandone o local e espere por um outro dino. Ao terminar com ele, entre na ventilação novamente e volte para a sala principal (aquela com um elevador e um cara morto). Rick irá liberar todos os acessos para o Level A. Entre na porta e recolha a chave que está dentro da caixa.
**40** - Volte para a sala principal e use a DDK para abrir a porta. A senha é WATERWAY. Pegue a chave que está junto do morto. O rádio começará a emitir um som e você terá de ajudar as pessoas que pedem socorro. Retorne para o piso principal da área B3 e prepare-se para driblar o T-Rex mais uma vez. Você precisará ligar o gerador novamente, ele foi desligado pelo T-Rex.
**41** - Vá até o vidro e pegue a mola. Coloque-a e faça a seqüência: verde, azul, verde e branco. Ligue a força e pegue o elevador fora da B3. Há três mortos, cada um com uma chave. Recolha tudo e volte para a sala principal. Abra a porta PORT. Dr. Kirk armou uma barreira de energia. Volte para a Emergency Room, vá até o painel na esquerda, entre com a B1 card e o código 0392.
**42** - Você deverá mover as células vermelhas na parte inferior da segunda coluna, e depois colocar as cinco brancas por cima. Escolha a segunda opção do menu. Salve o jogo e suba pela ventilação. Vá até a próxima sala. Desative o laser e entre na porta C. Retorne para a sala de emergência e saia por ela. Pegue a DDK. Na porta fechada, use a DDK e o código STABILIZER.
**43** - Ao passar pelo corredor você será energizado. Continue andando, passe pelas portas automáticas até atingir uma porta travada que exige

Dino Crisis

Dino Crisis

um DDK. Coloque o DDK e digite o código DOCTORKIRK. A próxima porta estará fechada. Use o código 0392. Use o B2 II card na fechadura verde e o B2 I na seguinte. Caminhe em linha reta e aperte o botão que surge no meio do caminho.

**44** - Continue indo pelo corredor, entre na sala seguinte e suba as escadas. Na sala com computadores, pegue a chave que está na caixa. Existe um outro jogo dos quadrados. Para resolvê-lo proceda assim: mova o quadrado A uma vez para a esquerda, o quadrado B uma vez para a esquerda e não mova o quadrado C. No final, coloque-os na ordem: B, C e A.

**45** - Retorne para a sala de baixo. Desça as escadas até o primeiro andar e você encontrará a Level B Card. Pegue-a e suba novamente. Vá agora para o outro lado e localize um elevador. Desça o elevador e encontre mais uma chave na caixa. Agora retorne para a porta onde você utilizou o código STABILIZER. Siga pelo corredor onde as portas estão destravadas.

**46** - Volte para a Arsenal Storage Room e desative os lasers. No outro lado você localizará armas e uma chave. Volte para a sala principal e pegue o elevador para a área B2. Siga o caminho da esquerda e caminhe até conseguir localizar o computador central da estação. Tente usá-lo, mas você não conseguirá. Entre na sala adiante e encontre um cientista esmagado no chão.

**47** - A caixa de energia está aberta. Pegue suas digitais. Continue correndo pelo corredor e você verá o Dr. Kirk correndo. Gail irá salvar você. Depois de conversar com Kirk sua missão será encontrar o estabilizador e o inicializador. Você tem o Level A Card para acessar aquela área. Rick aparecerá e você terá de decidir ir para a área B2 ou B3. Vá na opção B2 (a segunda).

**48** - Pegue o disco e encontre uma chave. Vá para a sala que estava fechada e acesse a terceira base de energia. Entre na porta ao lado, observe o dino e retorne para a porta simples com o código A. Na parte da esquerda, atrás dos computadores, há um upgrade para a arma. Volte até a entrada, pegue a chave e aperte o botão. Use o CD no computador do centro da sala. A seqüência de bips é: 3, 6, 7, 2, 0 e 4.

**49** - Você acabou encontrou o estabilizador e o inicializador. Volte para a sala com o computador central, use o ID do Dr. Kirk. O código é 78814. A caixa na parede está acessível. Volte até o corredor que dá acesso à ventilação. Detone os dois dinos e entre na porta à direita da porta C. Entre na porta que agora está destravada, e use o CD no computador para pegar um item azul.

**50** - Volte para o ponto onde existem três caminhos (esquerda, direita e central). Vá para a última porta no caminho da esquerda. Mate o dino e vá para o painel de controle. Existe outro jogo da memória. Memorize os códigos escrevendo num papel e abra a porta. Volte até aquele local onde você pegou as impressões digitais do Dr. Kirk. Pegue o papel que está com o cientista morto.

**51** - Volte para o ponto com três caminhos e pegue o caminho central. Vá até a porta C. No computador, coloque o CD e o código 0367. Pegue o item Pulsar e vá para o outro computador da sala. Coloque o CD e o código 0204. Pegue os dois itens que aparecem. Entre na porta C, e vá na direção do computador central onde você pegou o primeiro Pulsar. Use todas as peças que você possui, incluindo o inicializador e o estabilizador.

**52** - Agora volte para a terceira sala de energia. Entre naquela caixa que você não podia fazer nada até agora e utilize o dispositivo cinza ali. Depois pegue o elevador para ir até o andar de baixo e use o dispositivo azul na outra caixa. Vá para a direita e ative o computador. Volte para a sala principal e ative todos os computadores do local. Vá até o local onde Gail está. Que emocionante, você está quase no final do jogo!

**53** - Agora suas opções irão determinar o final do jogo. Escolha a primeira opção para seguir o roteiro. Vá para o Level A e, no corredor, suba as escadas. Dois grandes dinos irão aparecer. Existem vários kits de sobrevivência para você consumir . Entre na porta gigante. Nas portas seguintes você encontrará Gail e o T-Rex mortos. Entre na porta à direita e não comemore muito, pois o T-Rex ainda está vivo, e agora você terá de detoná-lo.

**54** - Pegue a chave e o upgrade da arma que estão dando sopa por ali. Saia e espere assumir o controle de Regina novamente. Pegue o lança mísseis e atire até Rick ligar para você. Você acaba de terminar Dino Crisis no seu primeiro final!!!!!!! Parabéns, esperamos que você tenha sobrevivido a todos os sustos e desafios deste excelente jogo. Este é apenas um dos três finais. Um dos outros finais é com o helicóptero. Para consegui-lo você deve escolher a outra opção no momento da escolha entre B2 e B3. Já o terceiro final também é com o barco, só que você deve salvar Gail evitando que ele seja morto. Tente novamente se tiver fôlego e paciência, e boa sorte com os dinossauros! Você vai precisar...

**CÓDIGOS PARA VERSÃO AMERICANA**

**Sala inicial**
0426
**Armazém de armas**
8159
**Sala (LEO - SOL)**
705037
**Sala do computador**
7248
**Sala do estabilizador**
1218
**Sala (parte do estabilizador)**
367204
**Sala do inicializador**

Dino Crisis

0367 & 0204
**Códigos para as portas (DDK)**
**Sala do chefe**
HEAD
**Entrada principal**
NEWCOMER
**Corredor B1**
LABORATORY
**Sala do computador**
ENERGY
**Sala da estação**
WATERWAY
**Sala B2**
STABILIZER
**Sala de Armazenamento**
DOCTORKIRK
**Números de registros**
**Paul Baker**
58104
**Mark Doyle**
57036
**Dr. Kirk**
31415
**Combinações de gás**
VERMELHO - VERDE
AZUL - LARANJA
VERDE - ROXO

***Continuação: BIOHAZARD: GUN SURVIVOR***

2 - Pegue o livro sobre o balcão e saia pela porta dupla. Recolha uma erva verde no depósito e continue avançando. No frigorífico, pegue a chave vermelha no canto e volte até o primeiro cômodo do restaurante. Use a chave na porta de madeira e acesse a outra parte do complexo.

**STREET AREA**

3 – Saia pelos fundos e prepare-se para correr dos cachorros. Não vale à pena encará-los, pois eles são muito rápidos e não param de saltar sobre você. Desça as escadas e pegue mais uma chave sobre os bancos. Suba as escadas novamente e entre à esquerda.

**AMUSEMENT ARCADE**

4 – Passando pela segunda porta, recolha a chave perto da janela e use-a na porta dupla que está trancada. Muito cuidado com os atiradores de plantão. Basta alguns tiros para detoná-los, portanto, seja rápido. Pegue o pé-de-cabra e desça pelas escadas.

5 – Existe um pequeno depósito na outra porta. Pegue o revólver na prateleira. Use os direcionais e veja uma tampa de saída pelo chão. Ative o pé-de-cabra para abrir a tampa e acessar a passagem subterrânea no local.

**SOUTH SEWER**

6 – Avance até o final do corredor e pegue o livro sobre a mesa. Depois das animações, recolha a caixa de munição que está na geladeira e saia pela outra porta. Suba as escadas e saia do mundo subterrâneo.

**PRISON**

7 – Entre na porta "Office" e seja rápido para eliminar cada zumbi. Passe pela outra porta e pegue o diário e a chave sobre a mesa. Volte para o corredor principal e acesse a porta "Prison" com a chave que você pegou.

8 – Vire à esquerda e lembre-se de pegar mais uma chave sobre a mesa e um livro no primeiro cômodo da próxima porta. Em seguida, acesse o outro lado até encontrar uma linda espingarda calibre 12 no banheiro. Volte, avance mais uma porta e encontre os cachorros no pátio. Agora ficou fácil matá-los. Basta usar a espingarda que você achou.

9 – Agora entre pela próxima porta para voltar ao corredor inicial. Vá em direção ao banheiro novamente e desça agora à esquerda. Explore o local em busca de itens importantes para você. Muito cuidado com as mariposas gigantes. Saia da prisão usando a passagem de ventilação da parede.

**NORTH SEWER**

10 – Suba as escadas, espere o ventilador liberar sua passagem e continue avançando. Quando surgir dois jacarés gigantes, acabe com o animal que está em sua direção e corra o máximo que puder para fugir do local.

11 – Entre no prédio e acabe com os monstros verdes. A dica é atirar o mais rápido possível, assim eles

***Continua...***

***Continuação: BIOHAZARD: GUN SURVIVOR***

não têm tempo para pular sobre você. Pegue o tambor de balas no meio da sala e saia para subir no próximo elevador. Abra a primeira porta e encontre com o Senhor X. Ele anda devagar e ataca com socos. Não marque bobeira. Corra em volta da mesa atirando até ele cair.

12 – Pegue o cartão azul ao lado da mesa e a munição no corpo do Senhor X. Use este cartão na próxima porta, corra para a entrada seguinte e assista a animação. Desça pelo outro elevador para voltar ao início do prédio. Agora vá para o elevador da direita e mais uma sequência animada surge.

13 - Novamente você precisa derrubar o nosso amigão X. Desta vez não existe uma mesa para proteger você. Corra em círculos pelo cômodo sempre atirando. Uma boa dica para escapar rapidamente, caso você não tenha nenhuma arma pesada, é voltar no mesmo elevador e retornar. Ele desiste do lugar e você poderá acessar o elevador da direita.

UMBRELLA BUILDING

14 – Mate a criatura que aparece na janela e desça as escadas. Passe pelos cachorros no estacionamento e pegue o lança-granadas perto do carro. Saia pela porta seguinte e veja mais uma bela seqüência de vídeo animado do jogo.

GUTTER

15 – Passe pela grade do outro lado e fique parado. Apenas atire de longe nas criaturas sem chamar a atenção delas. Depois de passar pelas aranhas gigantes, suba as escadas da parede para atingir o próximo complexo.

ROTT'S HOUSE

16 – Entre na casa e explore todo o local em busca de ervas, pois você precisará delas futuramente. Na próxima sala, abra o armário e fale com a criança triste. Pegue o livro sobre a escrivaninha e saia da casa.

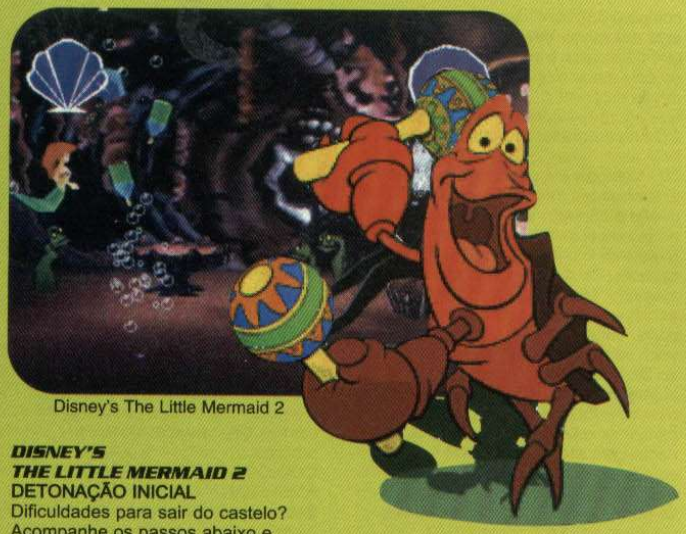
POPEWAY AREA

17 – Vá pelo quintal e suba as escadas. Na próxima porta, muito cuidado com o monstrão que aparece do nada. Pegue a erva verde e continue avançando. Ative o terminal e volte para pegar uma carona com o teleférico que surge.

18 – Acabe com os três monstros e desça as escadas para encontrar uma pessoa muito especial. O Senhor X novamente ataca. Se preferir fugir, avance para a próxima área tomando muito cuidado com os cachorros. Caso contrário, enfrente correndo em círculos pelo cenário e atirando sem parar.

19 – Siga em frente e pegue o primeiro portão da extrema esquerda. Seguindo pelo caminho

***Continua...***



Disney's The Little Mermaid 2

***DISNEY'S THE LITTLE MERMAID 2***

DETONAÇÃO INICIAL

Dificuldades para sair do castelo? Acompanhe os passos abaixo e comece sua aventura. Passe as duas primeiras fases sem qualquer esforço.

PRIMEIRA FASE

**1** - Aqui não tem inimigos. Você deve procurar o anel do rei Triton e o pente de Alana. Fale com todos os personagens que puder e recolha as moedas de ouro.

**2** - Vá para o lado esquerdo e converse com o rei. Pegue o pente de Alana e volte para entregá-lo. Use a chave douradas que Ariel recebeu de Alana no baú da sala do rei e recolha a bolsa. Agora você pode pegar vários itens ao mesmo tempo.

**3** - Na sala da orquestra, use a calda perto do maestro para encontrar o anel do rei. Vá novamente para a sala do rei, entregue o anel. Agora siga pelo lado oposto até o final, pois o guarda não estará mais lá.

**4** - Recolha as moedas restantes e não se preocupe com os peixes que aparecem. No final surge uma gruta com um grupo de estrelas. Entre na caverna e prepare-se para a próxima fase.

SEGUNDA FASE

**5** - Cuidado com o tubarão que aparece. Entre no primeiro barco e recolha tudo que encontrar. Remova a grade do chão para acessar uma sala secreta (cuidado com os caranguejos).

**6** - Avance para o outro lado e pegue a chave. Saia pelo outro lado e lembre-se de coletar todas as moedas, principalmente as que estão sobre os barcos.

**7** - Siga em frente e entre em mais um navio. Derrube o barril para acessar o cômodo ao lado. Volte e suba para a sala superior do barco e saia pelo outro lado.

**8** - Surge o terceiro e último barco. Recolha o cachimbo e todos os itens que encontrar, principlamente os talheres. Use a chave no baú e pegue uma faca. Vá para o outro lado e confira as animações com o tubarão.

**9** - A partir daqui, Ariel será perseguida pelo grande carnívoro. A dica é correr o máximo que puder. Para isso, segure ● e siga sempre à direita da tela.

**10** - O grandalhão ficará preso nas ferragens. Aproveite a situação e volte para coletar todas as moedas que você deixou para trás. Pronto, vá até o fim e encontre as estrelas.

A segunda fase termina aqui. Boa Sorte!

***DRIVER 2***

(Versão Européia)

**Contra-mão**

Evite andar na faixa da contra-mão, pois os choques com os outros carros fazem o seu personagem perder muito tempo. Fique atento nas placas de sinalização e mantenha o veículo ao centro da faixa.

**Mapa**

Praticamente em todas as missões é obrigatório consultar o mapa. Observe bem o ponto e objetivo que você deve alcançar e calcule a menor trajetória. Nem sempre os caminho em linha reta são as melhores alternativas.

**Detonação inicial**

**1** - Você começa em um beco sem saída. Entre no carro atrás de você e siga em frente. Não marque bobeira, pois o tempo é muito curto. Vire à direita e corra o máximo que puder. Entre na primeira curva à esquerda e pause o jogo para acessar o mapa.

**2** - Observe o ponto brilhante ao lado norte, entre Wrigleyville e Jncoln Park. O seu objetivo é encontrar um carro exatamente naquele ponto para avançar na próxima missão. Portanto, seja rápido e faça o caminho pelo centro da cidade, evite as laterias, pois é o percurso mais longo.

**3** - Depois que você encontrar o carro, pressione ▲ + ↑ para sair e corra em direção ao veículo parado. Aperte ▲ para entrar e salve o jogo. O próximo passo é exatamente a continuação. A ação começa nesse mesmo ponto que você chegou. Agora o seu objetivo é perseguir o carro da frente (marcado por uma seta).

**4** - Faça o mesmo caminho que ele e evite bater nos carros retardatários. De forma algum perca ele de vista, pois a missão poderá ser cancelada imeditamente. Mantenha o carroa atrás dele até completar a tarefa. Não há necessidade de trombadas ou ataques.

**5** - O próximo passo é o mesmo procedimento. Mas desta vez, a dificuldade é maior, pois o outro carro não percorre uma linha reta e anda uma pouco mais rápido. A dica e guardar bem o seu caminho pois todas as tentativas são idênticas e não tem como errar. Boa sorte!

**Menu secreto, todas as fases e carros**

Selecione a fase Havana no Modo Free Ride. Escolha o segundo carro para jogar. Aperte Start para pausar o jogo, segure R2 e pressione ▲, ▲, R2, L1, ●, ■. Feito isso, saia do jogo e comece um outro game neste mesmo modo. Imediatamente, todas as fases e os oitos carros serão liberados. Aperte Slect + Start durante o jogo, somente Modo Free Ride, para acessar o menu secreto do jogo.

***DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES***

**Estratégia Dukematch**

O modo Dukematch permite um confronto corpo-a-corpo entre dois jogadores simultâneos. Confira abaixo uma bateria de dicas que irão ajudar você a detonar qualquer adversário.

**1** - Use a melhor visualização de tela. Antes de entrar no combate, escolha visão em terceira pessoa e divisão de tela vertical.

**2** - Fique ligado na posição e a arma que o seu adversário está usando.

**3** - Dê preferência para as armas mais poderosas como o lança-foguetes e o lança-chamas.

**4** - Quando você encontrar a arma Freezer, aproveite muito bem suas vantagens. Assim que o inimigo é atingido, ele se transforma em uma pedra de gelo. Aproxime-se para detoná-lo com apenas um chute.

**5** - Explore todos os cenários, vasculhando entradas e passagens estreitas. As melhores armas estão escondidas em lugares assim.

**Detone os monstros**

Durante as fases, vários monstrões aparecm em seu caminho para atrapalhar sua trajetória. Mantenha L1 pressionado e use ✖ para atirar. Quando o primeiro inimigo morrer, a mira automática irá para o próximo adversário.

**Salve sua pele**

Escapar dos ataques inimigos é muito importante. Sempre que for necessário, use R2 ou L2 para esquivar lateralmente de qualquer ataque frontal.

**CÓDIGOS EXPLOSIVOS**

Entre em "Options" do menu principal e depois em "Cheats". Para cada efeito desejado, use uma das seqüências abaixo. Alguns truques não são liberados imediatamente, mesmo com a respectiva opção ativada no menu. Nesse caso, pause o game (pressione Start), vá para o menu de opções (aperte ■) e entre em "Cheats" novamente. Use ✖ para ativar os truques que antes não estavam funcionando. Pronto, entre em seu inventário e divirta-se com as novas opções que apareceram.

**Todas as armas**
R2, ✖, L1, ■, R1, ●, L2

**Modo cabeção**
■, ■, ✖, ●, ●, ✖, ■

**Armadura completa**
L1, L1, R1, R1, ✖, ✖, ●, ●

**"Ego" completo**
R1, R1, ●, ●, L1, L1, R2

**Invencibilidade**
L1, ■, ●, ●, ■, L1, L2

**Seleção de fases**
●, ✖, ■, ■, ✖, ■, ●

**Munição ilimitada**
L2, ●, R2, ■, ●, L2, R1

**Todas as opções**
L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ●, ●, ●, ●, ✖, ✖, ✖, ✖, ■, ■, ■, ■, Select, Select, Select, Select

# F

### *F1 RACING CHAMPIONSHIP*

**Piloto ideal**
Para aumentar suas habilidades, use o Modo Time Attack. Você corre sozinho na pista e o seu maior adversário é o tempo. Antes de correr, habilite a opção "Ghost" que permite ver, enquanto você corre, o fantasma do seu próprio carro da volta anterior. Assim, é possível superar o seus limites. Ainda nesse modo, observe as faixas escuras da pista. Essa é a dica do caminho ideal que você deve fazer para cortar as curvas sem perder muita velocidade.

**Tela dividida**
O jogo permite escolher dois tipo de tela antes de correr numa partida multiplayer: horizontal e vertical. Se você não está acostumado com nenhuma delas, escolha a primeira opção. O modo horizontal permite uma visão maior, facilitando a percepção da pista, principalmente nas curvas. Já o segundo modo, apenas o céu é destacado e as laterais da pista são cortadas.

**Treinamento básico**
Para aprender todas as manhas dos circuitos, basta apenas treinar em um modo diferente. Vá para o menu principal, entre em "Simulation" e depois em"School Mode". Escolha a pista que você tem mais dificuldade e prepare-se para aprender. Tente manter seu carro na faixa escura do chão. Fique atento com as flechas coloridas e nas palavras que aparecem no rodapé da tela. Não tem segredo, é prestar atenção e brecar no instante em que a flecha vermelha aparecer. Depois de algumas voltas, você aprende a fazer todas as curvas do circuito com perfeição.

**Desafio para os feras**
Se você chegou em primeiro lugar em todas as pistas do campeonato (o que é muito difícil), chegou a hora de encarar a realidade. Vá para o Modo "Simulation" e escolha "Single Race". Entre no menu "Game Settings" e altere os itens conforme os dados abaixo:

**Lap Couny: Realistic**
**Difficulty: Pro**
**Starting Grid: 22**
**Penalty: On**
**Damage: Realistic**
**Brake Assistance: Off**

Saia do menu e selecione "Simple". Use os direcionais e altere a opção para "Realistic". Pronto. Boa sorte e mostre que você é um verdadeiro campeão.

# K

### *KURT WARNER'S ARENA FOOTBALL UNLEASHED*

**Trapaças secretas**
Use os códigos abaixo no Modo Versus. Os três primeiros comandos representam o número de vezes que você deve apertar os botões turbo, salto e passe, respectivamente. E para finalizar a seqüência, basta apertar o botão direcional indicado após a seqüência de botões.

**Super campo**
1-2-3 ←
**Super bloqueio**
3-1-2 ←
**Passes rápidos**
2-5-0 ←
**Super passe**
4-2-3 →
**Estádio atencioso**
5-0-0 ←
**Pontuação tardia**
0-1-0 ↑
**Cabeça gigante**
0-4-0 ↑
**Sem primeiro "down"**
2-1-0 ↑
**Sem interceptores**
3-4-4 ↑
**Sem pegadas**
1-5-1 ↑
**Turbo ilimitado**
5-1-4 ↑
**"Super blitzing"**
0-4-5 ↑
**Super jogadores**
2-3-3 ↑
**Super defesa**
4-2-1 ↑
**Mostrar campo de gol**
0-0-1 ↑
**Receptor escondido**
1-0-2 →
**Bola gigante**
0-5-0 →
**Jogadores pequenos**
3-1-0 →
**Jogadores grandes**
1-4-1 →
**Cabeções**
2-0-3 →
**Modo cabeção**
2-0-0 →
**Sem seleção de jogadores**
1 1-1-5 ←
**Mostrar mais campo**
1 0-2-1 →
**Sem ajuda do computador**
1 0-1-2 ↓
**Super velocidade**
1 4-0-4 ←
**Modo Tournament 2**
1-1-1 ↓
**Computador esperto**
3-1-4 ↓
**Sem cabeça**
3-2-1 ←
**Clima limpo**
2-1-2 ←
**Clima com neve**
5-2-5 ↓
**Clima chuvoso**
5-5-5 →
**Super ofensivo**
3-1-2 ↓
**Seleção invisível dos receptores**
3-3-3 ←
**Time "cabecinha"**
1-2-3 →
**Jogo noturno**
2-2-2 →
**Velocidade trubinada**
0-3-2 ←
**Invisível**
4-3-3 ↑
**"Hyper blitz"**
5-5-5 ↑

# M

### *MEDAL OF HONOR UNDERGROUND*

**CÓDIGOS SECRETOS**
**Telas personalizadas da DreamWorks**
DWIECRANS
**Galeria do Medal Of Honor: Underground**
MOHUEQUIPE
**Galeria de ilustrações**
MOHDESSINS

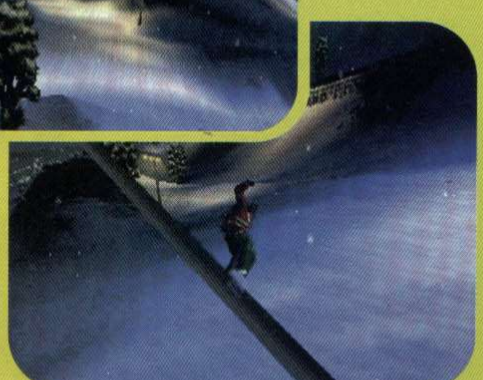
### *MTV SPORTS: PURE RIDE*

**VÍDEOS SECRETOS**
Para cada capeonato ou modo de disputa, um super vídeo é liberado. Confira abaixo como conseguir todos os vídeos e lembre-se de salvar todas as informações em seu memory card. Para assistir os vídeos, vá para o menu principal e entre na opção "Video". Feito isso, selecione o item desejado e pressione ✖.

**SEQÜÊNCIAS**
**"Oakey and Halfpipe"**
Complete todos os eventos "Specialist Halfpipe".
**"Bones and Slopestyle"**
Vença os torneios do "Specialist Slopestyle"
**"Pecker and Big Air"**
Complete todos os campeonatos do "Specialist Big Air.

**SEQÜÊNCIA DE CAMPEÕES**
**"Brad Schuffele"**
Vença em primeira posição o "Etnies Thirty-Two Cup" do Modo Tour Challenge.
**"Marc Montoya"**
Garanta a primeira colocação no "Swiss Army Open" do Modo Tour Challenge.
**"Blaise Rosenthal"**
No Modo Tour Challenge, vença em primeiro lugar o "Sims Invitational".
**"Michele Taggart"**
Pegue a primeira posição no "MTV Sports Finals" do Modo Tour

MTV Sports: Pure Ride



***Continuação: BIOHAZARD: GUN SURVIVOR***

escuro, mate todas as criaturas que aparecem. Apesar de muitas, elas morrem praticamente com um único tiro.

MANSION
20 - Pegue o portão à esquerda e abra o grande portão da mansão. Use a porta da lateral direita para entrar e suba as escadas. Desta vez, um par de Senhores X ataca você por ambos os lados. De um lado há uma sala e do outro um elevador desativado. Entre na sala, pegue o revólver 38 e ative o dispositivo da parede para liberar o elevador.

PLANT
21 - Corra então para o elevador e fuja dos senhores gêmeos. Entre à direita e siga o corredor até o uma porta lateral. Pegue a munição no balcão, o livro e um disco de acesso que estão na próxima sala. Agora volte, entre na porta à esquerda e aproxime-se do terminal principal para colocar o disco de acesso.
22 - Muitos zumbis e criaturas estranhas aparecem. Entre pela porta que se abriu para pegar mais um pacote de munição para o seu lança-granadas. Volte para a porta da direita (perto do elevador) e ative o sistema luminoso do canto da parede para liberar uma passagem secreta.
23 - Pegue o cartão vermelho que está na mão do cadáver e vá para a porta no fim do corredor. Use o cartão no elevador. Ative mais um sistema luminoso para liberar outra passagem. Novamente o grandalhão X entra
em cena.
24 - Combine todas as ervas que você pegou e separe a melhor arma que tiver. Mais um duelo com o Senhor X acontece agora. A regra para vencê-lo é manter a maior distância que puder. Se ele se aproximar, fuja usando as laterais da plataforma. Atire o máximo que puder no menor tempo possível até ele cair.
25 - Na próxima porta, salve o menino detonando a criatura verde que aparece e veja as animações radicais que acontecem. Agora você tem 10 minutos para abandonar o local e se salvar da explosão. Corra para a próxima porta e ative o terminal para liberar mais uma passagem secreta.
26 - Entre na passagem que se abriu e pegue uma chave perto do computador central. Continue avançando e uma surpresa surgirá. Senhor X novamente (ele não morreu!) com uma parência diferente e garras metálicas.
27 - Não tem segredo. Fuja e atire no chefão sem medo. Será que ele morreu mesmo? Continue correndo até encontrar um trem para fugir do local. Ative o interruptor do outro lado e entre no vagão. Depois de sair do trem, siga as crianças até encontrar o imortal X.

HELI PORT
28 - Esta é a parte mais difícil do jogo. O nosso amigo salta e ataca

***Continua...***

***Continuação: BIOHAZARD: GUN SURVIVOR***

rapidamente. Corra em círculos pelo cenário e atire sempre. Quando ele saltar, aperte ← ou → rapidamente para não ser atingido.

29 - Depois de morto, o Senhor X passa por uma metamorfose, ficando ainda mais "bonito" e forte. Não pare de correr e atirar nem um minuto. Faça movimentos circulares e use o procedimento de defesa do item anterior. Depois de alguns tiros, nosso amigo poderá nos deixar descansar em paz. Você acaba de escapar mais uma vez do inferno de Rancoon City.

***TOMB RAIDER CHRONICLES***

**Terceira história**
Escolha a opção "New Game" do menu principal. Feito isso, segure L2 e aperte ✖ para iniciar o terceiro nível (Gallows Tree level).

**Todos os itens**
Durante o jogo, aperte Select. No inventário, use ← e → para selecionar o Large Medikit (não use). Agora, segure ao mesmo tempo os botões L1 + R1 + L2 + R2 + ↓ + ■ + ✖. Solte os botões e entre no invetário novamente.

**Fase secreta**
Na tela de título do jogo, selecione "New Game", segure R1 e aperte ✖. Imediatamente uma fase secreta será carregada para você jogar. Começar na fase "The Base"
No menu principal, selecione a opção "New Game". Segure L1 e aperte ✖ para carregar a fase.

**Munição e kits médicos ilimitados**
Selecione um pequeno kit médico em seu inventário. Feito isso, segure ao mesmo tempo os botões L1 + L2 + R1 + R2 + ↑. Automaticamente, os kit médicos pequenos e grandes estarão ilimitados. Agora, segure esses botões novamente e aperte ■ para que todas as munições fiquem infinitas.

**Animações especiais**
Durante o menu principal, pressione simultaneamente os botões Select + R2 para escolher as cenas (cut-scenes).

Challenge.

**MANOBRAS ESPECIAIS**
Não existem comandos complicados para fazer as principais manobras do jogo. Mesmo assim, separamos os melhores movimentos para você detonar no Snowboarding.
R2 + ✖
R2 + ■
R2 + ▲
R2 + ●
L2 + ■
L2 + ●

# N

***NASCAR 2001***

**PILOTO PROFISSIONAL**
Vencer não é uma tarefa fácil. Será necessário muita técnica, precisão e habilidade no volante. Confira abaixo as seis principais dicas para garantir a vitória em Nascar 2001
**1** - É muito importante conseguir a maior velocidade e menor percurso nas curvas. Para isso, acompanhe sempre que possível os limites do lado da curva. Antes de virar, mantenha o carro no lado oposto para não perder a velocidade.
**2** - Alguns circuitos são divididos por uma estreita faixa de grama. Mantenha o carro sempre no lado de dentro (pista menor) e tome cuidado para não rodar.
**3** - Evite bater nas paredes de proteção. Todas vez que você bate, a velocidade do carro diminui bruscamente e o seu veículo poderá ser ultrapassado de bobeira.
**4** - Use os freios somente para dimuir a velocidade nas curvas mais perigosas. De forma alguma freie durante as curvas ou carro ficará sem controle.
**5** - Empurre os adversário para o muro de proteção. Para isso, use a lateral do veículo e fique esperto para não perder o controle. Quando estiver numa reta, pressione L1 (fique atento no mapa) e veja a posição dos adversários.
**6** - Pressione L2 para ativar o espelho retrovisor. Alguns carros adversários chegam de surpresa e podem empurrar você para fora da pista.

**CARROS SECRETOS**

**Super carro preto**
Vença o Short Track Challenge. Salve o jogo em seu memory card e confira um novo carro na tela de seleção. Trata-se de um veículo clássico do campeonato NASCAR, um super carro especial.

**Carro exótico**
Para liberar um carro diferente na tela de seleção, vença em primeiro lugar o Half Season. Lembre-se de salvar tudo no memory card antes de curtir esse novo veículo.

**Carro EA Sports**
Assim como nos outros jogos da Electronic Arts, existe um super carro da produtora, um dos mais rápidos do game. Para liberá-lo, vença em primeiro lugar no Road Course Challenge e confira o novo veículo na tela de seleção.

# R

***RE-VOLT***

**Senhas especiais**
Use os códigos abaixo no lugar do seu nome, antes de jogar.

**Todos os carros**
CARNIVAL

**Todas as pistas**
TRACKER

**Oponentes desativados**
Segure ao mesmo tempo os botões R1 + R2 + L1 + L2 + ■ + ● + Select enquanto o Modo Tournament está carregando. Um som diferente confirma a entrada do truque.

# W

***WACKY RACES***

**Recolha tudo**
Para vencer a corrida maluca, não basta apenas correr e acertar todas as curvas. Você deve recolher o maior número de itens especiais (objetos com forma de asas) espalhados pela pista. Caso contrário, o computador recolhe e usa o seu veículo como alvo principal.

**Trapaças obrigatórias**
Não se preocupe, neste campeonato o importante é vencer e não importa como. Toda vez que você recolher algum item especial. Aproxime-se dos adversários mais próximos e pressione R2. Dependendo do personagem que você escolheu uma arma diferente é ativada contra o adversário mais próximo.

**Obstáculos**
Algumas pistas têm muitos obstáculos como cactus, árvores e barreiras artificiais. Caso seja impossível desviar de algum obstáculo, use L2 para saltar (este recurso é limitado).

**Caminho certo**
Muitos circuitos são cheios de armadilhas e rampas que formam um verdadeiro abismo. Para não se dar mal, observe muito bem as placas de sinalização e mantenha seu veículo sempre no centro da pista. Caso contrário, você perderá posição.

**Novas pistas**
Para cada vitória em primeiro lugar, outras pistas são liberadas, independentemente do personagem escolhido.

**Caminhos alternativos**
Nos circuitos mais avançados, existem bifurcações e caminhos diferentes. Experimente todos os caminhos possíveis, pois alguns são bem mais curtos ou escondem muitos itens especiais.

**Escolha seu veículo**
Cada carro tem uma forma e um estilo muito particular. Confira a lista de todos os personagens iniciais e as características de seus veículos: (Personagem, Velocidade/Estabilidade)
**Penélope Charmosa**
Muito Rápida/Boa
**Peter Perfeito**
Excelente/Média
**Sargento Bombada**
Média/Excelente
**Irmãos Rocha**
Média/Excelente
**Cupê Mal-assombrado**
Rápida/Boa

***WDL THUNDER TANKS***

**Itens escondidos**
Principalmente em um combate com dois jogadores, explore o local completamente. Atire nos objetos e paredes mais claras para abrir salas secretas. Na maioria delas, muitos itens como armas e energia para seu tanque estarão disponíveis.

**Mísseis arrasadores**
Nos ataques em longa distância, dê preferência para as armas mais potentes. Use ● ou ▲ para escolher o míssil e detonar qualquer adversário. Em média, bastam três tiros para detonar os inimigos.

**Canhões fixos**
Para destruir os canhões controlados pelo computador, não marque bobeira. Use o mapa e veja sua posição. Dê a volta e fique atrás do inimigo, pois eles não conseguem acertar você. Atire com o lança-chamas para eliminá-los rapidamente.

**Tanques adversários**
Fique atento com todos os inimigos, inclusive os tanques controlados pelo computador. Eles são rápidos e dificilmente erram os tiros. Evite ficar parado e atire sempre em movimento.

**Caminhões bombas**
Em algumas arenas, existem caminhões cheio de combustíveis. Quando algum adversário estiver perto, atire nesses veículos para que o inimigos seja detonado rapidamente através da grande explosão que acontece.

**Leve a bandeira**
No "Modo Capture The Flag", além de destruir os inimigos, você deve levar a bandeira branca até a plataforma verde. Vence quem levar um determinado número de bandeiras primeiro. Para isso, fique atento nas indicações do mapa.

**Informações do mapa**
Siga sempre a seta principal de indicação. Quando a seta estiver branca, siginifica que você deve recolher a bandeira. A seta verde indica a localização da sua base, nesse caso, você certamente está com a bandeira. E a seta vermelha informa que o inimigo pegou a bandeira antes de você e deve ser destruído.

**Códigos secretos**
Use a opção "Input Code" do menu principal e coloque um dos códigos abaixo:
**Fase 2**
HBBCBCBBB
**Fase 3**
BBBCBDBBB

Wacky Races

# GameShark

***Detone os jogos mais quentes do momento usando os 459 códigos de GameShark selecionados nesta edição. Será diversão do começo ao fim***

*102 Dalmatians: Puppies To The Rescue*

## #

### 102 DALMATIANS: PUPPIES TO THE RESCUE
(GameShark 3,2 ou superior)
**Seis Puppies**
8007e1ac0006
100 ossos
8007e23C0064
**Energia infinita**
8001df942400
**Vidas ilimitadas**
8001db402400

## A

### ACTION MAN: OPERATION EXTREME
(GameShark 2,2 ou superior)
**Todos as opções liberadas**
50009002 0000
800B3000 FFFF
**Códigos para as fases**
**Fase City Streets**
**Energia ilimitada**
8011698C 03E8
**Fase Desert Base**
**Energia ilimitada**
801C12FC 03E8
**Fase City Skies**
**Energia ilimitada**
8010206E 03E8
**Fase Island Base**
**Energia ilimitada**
801C0CF0 03E8
**Fase Ice Flow**
**Energia ilimitada**
801338FA 03E8
**Fase Ice Base**
**Energia ilimitada**
801C1570 03E8

### ALIEN RESURRECTION
(GameShark 3,2 ou superior)
**Medikits pequenos ilimitados**
8011bce40064
**Medikits médios ilimitados**
8011bce60064
**Fire Extinguisher ilimitado**
8011bcf80064
**Ativar itens**
8011bcbeffff
**Chave Engineering Alpha 3**
8011bcee0001
**Chave Card 1a1**
8011bcf20001
**Chave Card 1a6**
8011bcf60001
**Detonador**
8011bcfa0001
**Chave Card 1a5**
8011bcf40001
**Chave Cargo Bay Alpha 4**
8011bcf00001
**Chave Warehouse Alhpa 2**
8011bcec0001
**Chave Cell Block Alpha**
8011bcea0001
**Armas ativadas**
8011bcbcffff
**Energia ilimitada**
8010d6201000
**Flashlight ilimitado**
8011bcfc04b0
**Pistol ilimitado**
8011bcc40064
**Shotgun ilimitado**
8011bcc60064
**Pulse ilimitado**
8011bcc80064
**Flame ilimitado**
8011bcca0064
**Granada ilimitada**
8011bccc0064
**Laser ilimitado**
8011bcce0064

## C

### CASPER: FRIENDS AROUND THE WORLD
(GameShark 3,2 ou superior)
**Energia ilimitada**
800DCAE0 000A
**Poder flutuante**
80097C5C 0078
**Vidas ilimitadas**
300DCAB1 0003
**Máximo número de cristais**
300DCAB2 00FF
**Continues infinitos**
300DCADE 0003
**Todas as fases liberadas**
300DCAAD 000A

### CRASH BASH
(GameShark 3,2 ou superior)
**Código principal 2**
(necessário para os truques)
D002D51C 023A
8002D51E 1000
**Código principal 2**
(necessário para os truques)
D002D494 000A
8002D496 1000
**Códigos para Crash Ball**
Pontos ilimitados (P1)
8009D57C 000F
**Sem pontos (P1)**
8009D57C 0000
**Pontos ilimitados (P2)**
8009D5E8 000F
**Sem pontos (P2)**
8009D5E8 0000
**Pontos ilimitados (P3)**
8009D654 000F
**Sem pontos (P3)**
8009D654 0000
**Pontos ilimitados (P4)**
8009D6C0 000F
**Sem pontos (P4)**
8009D6C0 0000
**Códigos para Jungle Bash**
Primeiro jogador
**Pontos de bolas ilimitados**
8009D57C 000F
**Sem pontuação**
8009D57C 0000
**Energia ilimitada**
8009D562 0014
**Sem energia**
8009D562 0000
**Energia ilimitada para o tanque**
800CAD50 0063
**Sem energia para o tanque**
800CAD50 0000
**Minas ilimitadas**
800CAD78 0003
**Sem minas**
800CAD78 0000
**Segundo jogador**
Pontos de bolas ilimitados
8009D5E8 000F
**Sem pontuação**
8009D5E8 0000
**Energia ilimitada**
8009D5CE 0014
**Sem energia**
8009D5CE 0000
**Energia ilimitada para o tanque**
800CADF4 0063
**Sem energia para o tanque**
800CADF4 0000
**Minas ilimitadas**
800CAE1C 0003
**Sem minas**
800CAE1C 0000
**Terceiro jogador**
Pontos de bolas ilimitados
8009D654 000F
**Sem pontuação**
8009D654 0000
**Energia ilimitada**
8009D63A 0014
**Sem energia**
8009D63A 0000

### FINAL FANTASY 9
(Versão Japonesa, GameShark 3,2 ou superior)
**SALVAR EM QUALQUER LUGAR**
Configuração 1/6
D0036490 E510
8003648C 3E00
D0036490 E510
8003648E 0C00
D0036094 F809
8003607C 3E06
D0036094 F809
8003607E 0C00
D0036094 F809
80036160 3E06
D0036094 F809
80036162 0C00
**Configuração 2/6**
D0036094 F809
80036230 3E0D
D0036094 F809
80036232 0C00
D00CB618 2D95
800CB614 0007
D00CB618 2D95
800CB640 0007
D00C832C B188
800C8304 0007
D00C832C B188
800C8330 0007
**Configuração 3/6**
D0035F2C 2821
80035F34 0009
D006E530 93D4
8006E50E 0084
D0036380 D8EC
8003637C 0084
8000F800 0007
8000F802 9202
8000F804 0008
8000F806 2405
8000F808 0002
8000F80A 14A2
**Configuração 4/6**
8000F80C 0039
8000F80E 2405
8000F810 000C
8000F812 27FF
8000F814 0008
8000F816 03E0
8000F818 0008
8000F81A 2401
8000F81C 0002
8000F81E 9202
8000F820 8006
8000F822 3C04
**Configuração 5/6**
8000F824 FFFB
8000F826 1422
8000F828 0000
8000F82A 0000

*Continua...*

***Continuação FINAL FANTASY 9***

8000F82C 0008
8000F82E 03E0
8000F830 C984
8000F832 3483
8000F834 001C
8000F836 8E03
8000F838 FFFC
8000F83A 27FF
**Configuração 6/6**
8000F83C 0000
8000F83E 2622
8000F840 FFF7
8000F842 1000
8000F844 0008
8000F846 2401
**CÓDIGOS PARA A BATALHA**
Primeiro personagem
Sempre Modo Trance
D01044B8 0100
80108F38 4000
D01044B8 0100
80108F74 21FF
**Super Status**
D01044B8 0100
80108F36 20EC
D01044B8 0100
80108F38 4000
**HP ilimitado**
D01044B8 0100
80108F24 270F
D01044B8 0100
80098668 270F
**MP ilimitado**
D01044B8 0100
80108F26 270F
D01044B8 0100
8009866E 270F
**Medidor ATS sempre cheio**
D01044B8 0100
80108F28 12C0
**Segundo personagem**
Sempre Modo Trance
D01044B8 0100
80109008 4000
D01044B8 0100
80109044 21FF
**Super Status**
D01044B8 0100
80109006 20EC
D01044B8 0100
80109008 4000
**HP ilimitado**
D01044B8 0100
80108FF4 270F
D01044B8 0100
80098B10 270F
**MP ilimitado**
D01044B8 0100
80108FF6 270F
D01044B8 0100
80098B16 270F
**Medidor ATS sempre cheio**
D01044B8 0100
80108FF8 1400
**Terceiro personagem**
Sempre Modo Trance
D01044B8 0100
801090D8 4000
D01044B8 0100
80109114 21FF
**Super Status**
D01044B8 0100
801090D6 20EC

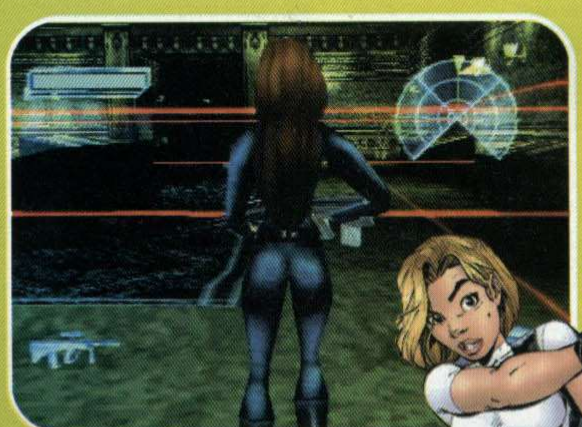
***Continua...***

**Energia ilimitada para o tanque**
800CAE98 0063
**Sem energia para o tanque**
800CAE98 0000
**Minas ilimitadas**
800CAEC0 0003
**Sem minas**
800CAEC0 0000
**Quarto jogador**
Pontos de bolas ilimitados
8009D6C0 000F
**Sem pontuação**
8009D6C0 0000
**Energia ilimitada**
8009D6A6 0014
**Sem energia**
8009D6A6 0000
**Energia ilimitada para o tanque**
800CAF3C 0063
**Sem energia para o tanque**
800CAF3C 0000
**Minas ilimitadas**
800CAF64 0003
**Sem minas**
800CAF64 0000
**Outros códigos**
Carga ilimitada
800D0A3E 2400
**Todos os tesouros**
50004302 0000
8005A6F8 0202
**Quarto 2 liberado**
3005A780 0001
**Quarto 3 liberado**
3005A792 0001
**Quarto 4 liberado**
3005A785 0001
**Quarto 5 liberado**
3005A79B 0001

## D

***DANGER GIRL***
(GameShark 3,0 ou superior)
**Energia ilimitada**
80061b402400
**Armas ilimitadas**
Pistol
800ef51803e7
**Pistol Clips**
800ef51a03e7
**AK47**
800ef57803e7
**AK47 Clips**
800ef57a03e7
**Sub Machinegun**
800ef5d803e7
**Sub Machinegun**
800ef5d803e7

***DINO CRISIS 2***
(GameShark 3,2 ou superior)
**Todos os personagens**
(Modo Dino Extra)
800aeacefffff
**Munição ilimitada para equipamenos e armas**
Double Handed Machine
800aed4c0063
**Hand Gun**
800aecec0063
**Solid Cannon**
800aed280063
**Flamewall**
800aed340063
**Solid Cannon**
800aed280063
**Hemostat**
800aeddc0009
800aedde0009
**Itens ilimitados**
**Resusc. Pak**
800aedd00009
800aedd20009
**Med. Pak. L**
800aee000009
800aee020009
**Rocket Launcher**
800aed940063
**Chainmine**
800aed880063
**AquaGrenade**
800aed700063
**Hv. Mchn. Gun**
800aed580063
**Missle Pod**
800aed640063
**Sub Machine Gun**
800aed400063
**Tempo parado**
800aecb40000
**AntiTank R.**
800aed7c0063
**99 Combos**
800ae3700063
**Med. Pak. M**
800aee0c0009
800aee0e0009
**Flame Thrower**
800aed400063
**Shot Gun**
800aece00063
**Códigos especiais**
Pontuação máxima
800aee10e0ff
800aee1005f5
**Modo Extra Dino liberado**
Inicie um jogo e saia para conferir o novo modo
800aeca80101
800aecae0101



Danger Girl

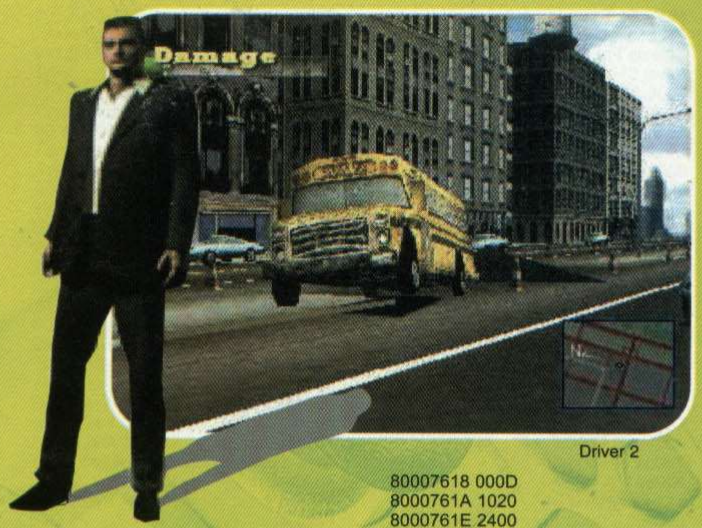
**Energia ilimitada**
(Modo Travel)
800b53ca00b4
800553ca00b4
**99 Combos**
(Modo Travel)
800b53dc0063

***DONALD DUCK GOIN' QUACKERS***
(GameShark 3,2 ou superior)
**Fase Forest Edge**
Vidas ilimitadas
D00A7F14 0000
800A7F18 0063
**Estrelas ilimitadas**
D00A7F14 0000
800A7F1A 0063
**Fase The Gorge**
Vidas ilimitadas
D00A0298 0000
800A029C 0063
**Estrelas ilimitadas**
D00A0298 0000
800A029E 0063
**Fase Hueys Track**
Vidas ilimitadas
D00A01F4 0000
800A01F8 0063
**Estrelas ilimitadas**
D00A01F4 0000
800A01FA 0063
**Dangerous Cliffs Codes**
Vidas ilimitadas
D009F5F0 0000
8009F5F4 0063
**Estrelas ilimitadas**
D009F5F0 0000
8009F5F6 0063
**Fase Bernadettes Peak**
Vidas ilimitadas
D009AC3C 0000
8009AC40 0063
**Fase First Avenue**
Vidas ilimitadas
D00A42A0 0000
800A4A24 0063
**Estrelas ilimitadas**
D00A42A0 0000
800A42A6 0063
**Fase The Roofs**
Vidas ilimitadas
D00A360C 0000
800A3610 0063
**Estrelas ilimitadas**
D00A360C 0000
800A3612 0063
**Fase Deweys Rooftops**
Vidas ilimitadas
D00A0938 0000
800A093C 0063
**Estrelas ilimitadas**
D00A0938 0000
800A093E 0063
**Fase Urban High Rises**
Vidas ilimitadas
D00A18BC 0000
800A18B0 0063
**Estrelas ilimitadas**
D00A18BC 0000
800A18B2 0063
**Fase Beagle Boys Tower**
Vidas ilimitadas
D0099500 0000
80099504 0063
**Fase Haunted Hall**
Vidas ilimitadas
D00A2A34 0000
800A2A38 0063
**Estrelas ilimitadas**
D00A2A34 0000
800A2A3A 0063
**Fase Earie Alley**
Vidas ilimitadas
D00A1798 0000
800A179C 0063
**Estrelas ilimitadas**
D00A1798 0000
800A179E 0063
**Fase Loules Creepy Corridor**
Vidas ilimitadas

D00A3154 0000
800A3158 0063
**Estrelas ilimitadas**
D00A3154 0000
800A315A 0063
**Fase Ghostly Path**
Vidas ilimitadas
D00A358C 0000
800A3590 0063
**Estrelas ilimitadas**
D00A358C 0000
800A3592 0063
**Fase Magicas Devilsh Dome**
Vidas ilimitadas
D0098DAC 0000
80098DB0 0063
**Fase Temples Entrance**
Vidas ilimitadas
D00A2FA4 0000
800A2FA8 0063
**Estrelas ilimitadas**
D00A2FA4 0000
800A2FAA 0063
**Fase Artifact Way**
Vidas ilimitadas
D00A2384 0000
800A2388 0063
**Estrelas ilimitadas**
D00A2384 0000
800A238A 0063
**Fase The Nephews Murky Way**
Vidas ilimitadas
D00A1C2C 0000
800A1C20 0063
**Estrelas ilimitadas**
D00A1C2C 0000
800A1C22 0063
**Fase Ancient Fate**
Vidas ilimitadas
D00A3ABC 0000
800A3AC0 0063
**Estrelas ilimitadas**
D00A3ABC 0000
800A3AC2 0063
**Fase Ceremonial Room**
Vidas ilimitadas
D00A1164 0000
800A1168 0063

### *DRIVER 2*

(GameShark 3,2 ou superior)
**Tempo ilimitado**
800D77B4 A8C8
800D77B6 0112
800DA490 A8C8
800DA492 0112
**Pular animações de introdução**
D005B170 1289
8005B160 0006
D005B170 1289
8005B162 1000
**Energia ilimitada**
D001CDA8 0008
8001CDAA 1043
**Energia ilimitada e carros eliminados**
D001CDA8 0008
8001CDAA 1043
D001CDBC 0003
8001CDBE 1000
**Sempre nenhum "Felony"**
D004C270 92B0
8004C27A A4A0
D004C888 92B0
8004C892 A4A0
**Missão completa**
(Aperte L1 + R1 + L2 + R2)
D00AA674 000F
800AA194 0001
D00AA674 000F
800AAA6C 0004
**Todas as cidades liberadas**
D01C1308 F809
801C130C 0000
**Você pode pegar carro danificado**
D0063878 0058
8006387A 1000
**Parar trânsito**
D0053D88 5A1F
80053D8A 2400
**Não será perseguido, inclusive pela polícia**
D005589C 000A
8005589E 1000
**Roubar carros de polícia**
D0071E54 2021
80071E5A 2400
**Passar entre paredes**
D00639FC 0028
800639FE 1000
D006F244 0003
8006F246 1000
D001D868 0249
8001D86A 1000
**Códigos para o Modo Take A Ride**
Seleção de cidades
Vegas
D01C6E9C 0300
801C6E9C 0103
**Rio**
D01C6ED8 0300
801C6ED8 0103
**Modos Quick Chase e Survival**
Seleção de cidades
Vegas
D01C8184 0300
801C8184 0103
**Rio**
D01C81C0 0300
801C81C0 0103
**Modo Multi-Player Take A Ride**
Seleção de cidades
Vegas
D01CAD00 0300
801CAD00 0103
**Rio**
D01CAD3C 0300
801CAD3C 0103
**Modo Checkpoint & Capture The Flag**
Vegas
D01C8EC0 0300
801C8EC0 0103
**Rio**
D01C8EFC 0300
801C8EFC 0103
**Carro voador**
(Aperte L1 se você estiver dentro do carro)
D0056894 1903
8005689C 1D80
D0056894 1903
8005689E 0C00
80007600 FFFF
80007602 2403
80007604 000B
80007606 3C01
80007608 A674
8000760A 8C21
8000760C 0004
8000760E 8CC2
80007610 000C
80007612 3021
80007614 000C
80007616 2404



Driver 2

80007618 000D
8000761A 1020
8000761E 2400
80007620 0007
80007622 1024
80007624 0008
80007626 3024
80007628 0003
8000762A 1480
8000762C 5026
8000762E 0069
80007630 0007
80007632 1540
80007634 0001
80007636 340A
80007638 0005
8000763A 1140
8000763E 2400
80007640 0002
80007642 1069
80007644 0300
80007646 2442
80007648 0300
8000764A 2442
8000764C 0004
8000764E ACC2
80007650 0008
80007652 03E0
80007656 2400

### *DUKE NUKEM: LAND OF THE BABY*

(GameShark 3,2 ou superior)
**Energia ilimitada**
800E9D32 4E20
**Equipamentos e armas ilimitadas no inventário**
Flame Thrower
800ea0400001
**Munição Flame Thrower**
800ea04200c8
**Grenade Launcher**
800ea0300001
**Munição Grenade Launcher**
800ea0320014
**Munição Shrinker**
800ea082001e
**Torpedo Launcher**
800ea0280001
**Laser Gatling**
800ea0380001
**RPG**
800ea0480001
**Stealth Generator**
800ea0880001
**Todos os códigos**
8006ff20ffff
**Mini Laser Gatling**
800ea05a0064
**Munição Mini Laser Gatling**
800ea0580001
**Munição Stealth Generator**
800ea08a0096
**RPG Munição**
800ea04a0008
**Munição Laser Gatling**
800ea03a0096

### *Continuação: FINAL FANTASY 9*

D01044B8 0100
801090D8 4000
**HP ilimitado**
D01044B8 0100
801090C4 270F
D01044B8 0100
80098FB8 270F
**MP ilimitado**
D01044B8 0100
801090C6 270F
D01044B8 0100
80098FBE 270F
**Medidor ATS sempre cheio**
D01044B8 0100
801090C8 1540
**Quarto personagem**
Sempre Modo Trance
D01044B8 0100
801091A8 4000
D01044B8 0100
801091E4 21FF
**Super Status**
D01044B8 0100
801091A6 20EC
D01044B8 0100
801091A8 4000
**HP ilimitado**
D01044B8 0100
80109194 270F
D01044B8 0100
80099460 270F
**MP ilimitado**
D01044B8 0100
80109196 270F
D01044B8 0100
80099466 270F
**Medidor ATS sempre cheio**
D01044B8 0100
80109198 17C0
**Medidor ATS ilimitado**
D00B2A32 A600
800B2A32 2400
**CÓDIGOS MISTOS**
Ouro ilimitado
8008B7B0 FFFF
**Ouro máximo**
8008B7B0 967F
8008B7B2 0098
**Ter todos os itens**
5000FF02 0001
8008B7C4 6301
**Pular logo da Square**
D00A7208 AAB7
800A720A 2400
**Sem batalhas aleatórias**
(Mapa)
D00A897C 1821
800A899A 2400
**Sem batalhas aleatórias**
(Em qualquer parte)
D0038DD0 202A
80038DD6 1000
**Atravessar paredes**
(Mapa)
D00B0FB8 A021
800B0F06 2400
D00B0FB8 A021
800B0FC2 2400
**Atravessar paredes**
(Em qualquer parte)
D00C378C 3021
800C3792 1000

*Continua...*

***Continuação FINAL FANTASY 9***

D00C378C 3021
800C389A 1000
**Você pode correr dos chefes**
D00C1A40 3572
800C1A2C 00C2
D00C1A40 3572
800C1A2E 2402
D00C1A40 3572
800C1A52 2400
D00BAECC 11C2
800BAED2 1000
**Sem pedras mágicas**
D01EFFEA A222
801EFFEA 2400
**Uso ilimitado para os itens**
80027EB6 2400
**Desativar opção para equipar**
D01FBF88 0001
801FBF88 0101
**Pedras mágicas ilimitadas**
(Todas)
50000990 0000
3008B2A3 0063
**Ter todas as habilidades**
50000990 0000
3008B296 00FF
**CÓDIGOS DE CARTÃO**
(Card)
**Máximo de vitórias**
80083248 7FFF
**Sem derrotas**
8008324A 0000
**Sem empates**
8008324C 0000
**Ter um de todos os cartões**
50006406 0001
3008324E 0000
**Ter todos os botões de itens**
50000902 0000
8008B9C4 FFFF
**MODIFICAR ITENS**
(Use R2 e L2)
**Configuração 1/7**
D01F28AC 9821
801F28B0 1D80
D01F28AC 9821
801F28B2 0C00
80007600 7FFF
80007602 27E3
80007604 02C2
80007606 9063
80007608 0002
8000760A 2402
8000760C 0024
8000760E 1443
80007612 2400
**Configuração 2/7**
80007614 76AC
80007616 9410
80007618 8007
8000761A 3C01
8000761C 0110
8000761E 2E02
80007620 001E
80007622 1440
80007624 0001
80007626 2610
80007628 3930
8000762A 9422
8000762C 8008
**Configuração 3/7**
8000762E 3C11
***Continua...***

**Munição Torpedo Launcher**
800ea02a0096
**Shields For Rocket Turret**
(nível 3)
800fb3684000
**Shrinker**
800ea0800001
**Dinamite ilimitada**
800ea06a0014
800ea0600001
**Ego ilimitado**
800e9d322710
**Aim ilimitado**
800e9f522e85
**Bullet Proof Vest**
800e9f502710
**Quest**
800ea1680002
**Tempo parado**
800ea1640000
800ea1660000
**Continues ilimitados**
300ea17b0000
**Todos os segredos**
300ea17a0003
**Munição Hand Gun**
800ea01200c8
**Munição Pipe Bomb**
800ea072000f
**Laser Blaster**
800ea0200001
**Munição Laser Blaster**
800ea0220096
**Munição Shot Gun**
800ea01a004b
**Sniper Rifle**
800ea0780001
**Munição Sniper Rifle**
800ea07a0032
**Arma de energia**
800ea0500001
**Munição Arma de energia**
800ea05200c8

# M

***MEDAL OF HONOR UNDERGROUND***
(GameShark 3,0 ou superior)
Não funciona na versão beta
**Munição ilimitada**
8008d4042400
Energia ilimitada para as missões
**Missão 1**
800f0cea0080
800e2dda0080
800e6e2a0080
800e689a0080
**Missão 2**
800e550a0080
800d9c8a0080
800e57da0080
800e74ca0080
**Missão 3**
800ec48a0080
800dcdea0080
800f147a0080
**Missão 4**
800d71aa0080
800ddcca0080
800de6ba0080
**Missão 5**
800e48aa0080
800e190a0080
800e455a0080
**Missão 6**
800e264a0080
800fa97a0080
800e82ea008
**Missão 7**
800dd80a0080
800dc5ea0080
800e4f9a0080
800df53a0080
**Missão Bônus**
800e860a0080
800dfbca0080
800e426a0080
**Fases liberadas**
(Use a opção "Mission Log" do Menu)
**Missão 1**
**Fase 2**
80039E2C 0001
**Fase 3**
80039E5C 0001
**Fase 4**
80039E8C 0001
**Missão 2**
**Fase 1**
80039EC4 0001
**Fase 2**
80039EF4 0001
**Fase 3**
80039F24 0001
**Fase 4**
80039F54 0001
**Missão 3**
Fase 1
80039F8C 0001
**Fase 2**
80039FBC 0001
**Fase 3**
80039FEC 0001
**Missão 4**
**Fase 1**
8003A054 0001
**Fase 2**
8003A084 0001
**Fase 3**
8003A0B4 0001
**Missão 5**
**Fase 1**
8003A11C 0001
**Fase 2**
8003A14C 0001
**Fase 3**
8003A17C 0001
**Missão 6**
**Fase 1**
8003A1E4 0001
**Fase 2**
8003A214 0001
**Fase 3**
8003A244 0001
**Missão 7**
**Fase 1**
8003A2AC 0001
**Fase 2**
800392DC 0001
**Fase 3**
8003930C 0001
**Fase 4**
8003933C 0001
**Missão Bônus**
**Fase 1**
8003A374 0001
**Fase 2**
8003A3A4 0001
**Fase 3**
8003A3D4 0001
**Munição ilimitada**
D0049580 005E
80049582 2400
**Não carregar a arma**
D008D404 006E
8008D406 2400
**Energia ilimitada para cada fase**
**Missão 1**
**Fase 1**
800F0CEA 0080
**Fase 2**
800E2DDA 0080
**Fase 3**
800E6E2A 0080
**Fase 4**
800E689A 0080
**Missão 2**
Fase 1
800E550A 0080
**Fase 2**
800D9C8A 0080
**Fase 3**
800E57DA 0080
**Fase 4**
800E74CA 0080
**Missão 3**
Fase 1
800EC48A 0080
**Fase 2**
800DCDEA 0080
**Fase 3**
800F147A 0080
**Missão 4**
Fase 1
800D71AA 0080
**Fase 2**
800DDCCA 0080
**Fase 3**
800DE6BA 0080
**Missão 5**
Fase 1
800E48AA 0080
**Fase 2**
800E190A 0080
**Fase 3**
800E455A 0080
**Missão 6**
Fase 1
800E264A 0080
**Fase 2**
800FA97A 0080
**Fase 3**
800E82EA 0080
**Missão 7**
**Fase 1**
800DD80A 0080
**Fase 2**
800DC5EA 0080
**Fase 3**
800E4F9A 0080
**Fase 4**
800DF53A 0080
**Missão Bônus**
**Fase 1**
800E860A 0080
**Fase 2**
800DFBCA 0080
**Fase 3**
800E426A 0080

Medal Of Honor Underground

### MOTO RACER WORLD TOUR
(GameShark 3,0 ou superior)
**Última volta nos seguintes circuitos:**
Sachsenring
D010F3A4 FFFF
8010F3A4 FF02
D010F370 FFFF
8010F370 FF02
**Suzuka**
D01128F8 FFFF
801128F8 FF02
D01128C4 FFFF
801128C4 FF02
**Isle of Man (Road)**
D010E968 FFFF
8010E968 FF03
D010E920 FFFF
8010E920 FF03
**Eastern Creek**
D010FA80 FFFF
8010FA80 FF03
D010FA48 FFFF
8010FA48 FF03
**Isle of Man (Hills)**
D010CC90 FFFF
8010CC90 FF02
D010CC48 FFFF
8010CC48 FF02
**Barcelona**
D0108808 FF00
80108808 FF06
D01085E0 FF00
801085E0 FF05
**USA Park**
D0114C18 FFFF
80114C18 FF02
D0114BB8 FFFF
80114BB8 FF02
**Stade de France**
D0109590 FF00
80109590 FF03
D010937C FF00
8010937C FF03
**Reygades**
D0112168 FFFF
80112168 FF01
D0112120 FFFF
80112120 FF01
**Belo Horizonte**
D0107E1C FF00
80107E1C FF04
D0107C08 FF00
80107C08 FF04
**Isle of Man (Town)**
D010E00C FFFF
8010E00C FF03
**Speed Ring**
8010B5B4 FFFF
8010B5B4 FF06
**Rive Gauchie**
D010F414 FFFF
8010F414 FF01
**Outros códigos**
Tempo ilimitado
(Modo Arcade)
80110E6C FFFF
**Tempo ilimitado**
(Modo Trial)
80108A00 FFFF
**Pontuação máxima**
(Freestyle)
80108AE8 7FFF
80108AEA 0000
**Circuitos e modos liberados**
Reygades
8012F2EC 0001
**Belo Horizonte**
8012F2E8 0001
**Stade De France**
8012F2DC 0001
**Eastern Creek**
8012F2F8 0001
**Isle of Man (Hills)**
8012F2FC 0001
**Isle of Man (Town)**
8012F300 0001
**Isle of Man (Road)**
8012F304 0001
**Traffic**
8012F314 0001
**Dragster**
8012F31C 0001
**Freestyle**
8012F310 0001
**Trial**
8012F308 0001
**Cross Championship**
8012F2D8 0001
**Torneios completos**
**Super Bike-Season 1**
8012F2A0 0001
8012F2A2 0000
**Super Bike-Season 2**
8012F2A4 0001
8012F2A6 0000
**Super Bike-Season 3**
8012F2A8 0001
8012F2AA 0000
**Dirt Bike-Season 1**
8012F2B4 0001
8012F2B6 0000
**Dirt Bike-Season 2**
8012F2B8 0001
8012F2BA 0000
**Dirt Bike-Season 3**
8012F2BC 0001
8012F2BE 0000

Moto Racer World Tour

**Cross-Season 1**
8012F2C8 0001
8012F2CA 0000
**Cross-Season 2**
8012F2CC 0001
8012F2CE 0000
**Cross-Season 3**
8012F2D0 0001
8012F2D2 0000

### NASCAR 2001
(GameShark 3,2 ou superior)
**Vitória automática**
D001A640 0000
8001A640 FFFF
D001C774 0000
8001C774 FFFF
D00209DC 0000
800209DC FFFF
**Todos os carros**
800B6960 0101
800B6962 0101
**Ilha do Tesouro**
300B6965 0001
**Carro EA Sports**
300B6960 0001
**Carro ea.com**
300B6961 0001
**Carro preto exótico 1**
300B6962 0001
**Carro preto exótico 2**
300B6963 0001
**Pontuação máxima**
(por piloto)
**Steve Park**
800B4272 FFFF
800B4270 0001
**Rusty Wallace**
800B4272 FFFF
800B4270 0002
**Dale Earnhardt**
800B4272 FFFF
800B4270 0003
**Bobby Hamilton**
800B4272 FFFF
800B4270 0004
**Terry Labonte**
800B4272 FFFF
800B4270 0005
**Mark Martin**
800B4272 FFFF
800B4270 0006
**Michael Waltrip**
800B4272 FFFF
800B4270 0007
**Dale Earnhardt, Jr**
800B4272 FFFF
800B4270 0008
**Jeremy Mayfield**
800B4272 FFFF
800B4270 000C
**Kevin LePage**
800B4272 FFFF
800B4270 0010
**Matt Kenseth**
800B4272 FFFF
800B4270 0011
**Bobby LeBonte**
800B4272 FFFF
800B4270 0012
**Tony Stewart**
800B4272 FFFF
800B4270 0014
**Elliot Sadler**
800B4272 FFFF
800B4270 0015
**Wade Burton**
800B4272 FFFF
800B4270 0016
**Jeff Gordon**
800B4272 FFFF
800B4270 0018
**Jeremy Nadeau**
800B4272 FFFF
800B4270 0019
**Jimmy Spencer**
800B4272 FFFF
800B4270 001A
**Ricky Rudd**
800B4272 FFFF
800B4270 001C
**Mike Skinner**
800B4272 FFFF
800B4270 001F
**Scott Pruett**
800B4272 FFFF
800B4270 0020
**Joe Nemechek**
800B4272 FFFF
800B4270 0021
**Ken Schrader**
800B4272 FFFF
800B4270 0024

### Continuação FINAL FANTASY 9
80007630 8300
80007632 3042
80007634 0018
80007636 1040
80007638 B7C4
8000763A 3631
8000763C 8020
8000763E 3C12
80007640 AB89
80007642 8243
80007644 AB8A
80007646 8254
**Configuração 4/7**
80007648 AB8B
8000764A 8255
8000764C 1821
8000764E 0074
80007650 1880
80007652 0003
80007654 A840
80007656 0015
80007658 1821
8000765A 0075
8000765C 8821
8000765E 0223
80007660 8000
**Configuração 5/7**
80007662 3052
80007664 0002
80007666 1240
80007668 0300
8000766A 3052
8000766C 0001
8000766E 2631
80007670 0000
80007672 9223
80007676 2400
80007678 0007
8000767A 1240
8000767C 0200
**Configuração 6/7**
8000767E 3052
80007680 0003
80007682 1240
80007686 2400
80007688 0002
8000768A 1000
8000768C 0001
8000768E 2463
80007690 FFFF
80007692 2463
80007694 0000
80007696 A223
80007698 0000
**Configuração 7/7**
8000769A 2410
8000769C 76AC
8000769E A410
800076A0 0001
800076A2 9262
800076A4 0008
800076A6 03E0
800076AA 2400

### MTV SPORTS PURE RIDE
(GameShark 3,2 ou superior)
**Todas as opções liberadas**
D01D7736 8003
801D76E0 FFFF
D01D7736 8003
801D76E2 00FF
D014CDEA 8003

*Continua...*

***Continuação:***
***MTV SPORTS PURE RIDE***

8014CD94 FFFF
D014CDEA 8003
8014CD96 00FF
**Códigos para cada jogador**
Personagem Nate
Pontuação máxima
800D6A4C E0FF
800D6A4E 05F5
**Personagem Miko**
Pontuação máxima
800D6AB4 E0FF
800D6AB6 05F5
**Personagem Damian**
Pontuação máxima
800D69F4 E0FF
800D69F6 05F5
**Personagem Shayla**
Pontuação máxima
800D6B50 E0FF
800D6B52 05F5
**Personagem J.P.**
Pontuação máxima
800D6AE8 E0FF
800D6AEA 05F5
**Personagem Brad Scheuffele**
Pontuação máxima
800D6A18 E0FF
800D6A1A 05F5
**Personagem Marc Montoya**
Pontuação máxima
800D6A80 E0FF
800D6A82 05F5
**Personagem Blaise Rosenthal**
Pontuação máxima
800D6B1C E0FF
800D6B1E 05F5
**Personagem Michele Taggart**
Pontuação máxima
800D6B84 E0FF
800D6B86 05F5
**Personagem Bones**
Pontuação máxima
800D726C E0FF
800D726E 05F5
**Personagem Pecker**
Pontuação máxima
800D7328 E0FF
800D732A 05F5
**Personagem Oakey**
Pontuação máxima
800D72A0 E0FF
800D72A2 05F5
**Personagem Summer**
Pontuação máxima
800D7204 E0FF
800D7206 05F5
**Personagem Invisible Man**
Pontuação máxima
800D72D4 E0FF
800D72D6 05F5

Sheep

**Sterling Martin**
800B4272 FFFF
800B4270 0028
**Kenny Irwin, Jr**
800B4272 FFFF
800B4270 002A
**John Andretti**
800B4272 FFFF
800B4270 002B
**Kyle Petty**
800B4272 FFFF
800B4270 002C
**Adam Perry**
800B4272 FFFF
800B4270 002D
**Kenny Wallace**
800B4272 FFFF
800B4270 0037
**Geoffrey Bodine**
800B4272 FFFF
800B4270 003C
**Darrell Waltrip**
800B4272 FFFF
800B4270 0042
**Wally Dallenbach**
800B4272 FFFF
800B4270 004B
**Dale Jarrett**
800B4272 FFFF
800B4270 0058
**Bill Elliot**
800B4272 FFFF
800B4270 005E
**Chad Little**
800B4272 FFFF
800B4270 0061
**Jeff Burton**
800B4272 FFFF
800B4270 0063
**Shorty Leung**
800B4272 FFFF
800B4270 0064
**KC Monoxide**
800B4272 FFFF
800B4270 0065
**Richard Petty**
800B4272 FFFF
800B4270 008F
**Daniel Seiberling**
800B4272 FFFF
800B4270 0092
**Asher Boldt**
800B4272 FFFF
800B4270 0099
**Jocko Michaels**
800B4272 FFFF
800B4270 00A7
**Goopy Gough**
800B4272 FFFF
800B4270 00AF

## R

***RUG RATS: THE MOVIE IN PARIS***
(GameShark 2,2 ou superior)
**Máximo de tickets de ouro**
8008591C 03E7
**Máximo de tickets vermelhos**
8008591A 03E7
**Modificar pontuação de tickets**
80085388 FFFE
**Todos os prêmios**
80085910 1FFF
**Códigos Puzzle Matchs**
**Balões ilimitados**
80073DC0 0004
**Todas as fases**
**Tempo ilimitado**
80085394 0013
**"Sleep Chucky Chan " ilimitado**
80077BC8 0005

## S

***SHEEP***
(GameShark 3,2 ou superior)
**Fase Polygon Farm**
**Tempo ilimitado**
800B589C 22E2
**Ter todos os carneiros**
D00B58A4 0000
800B58A4 001E
**Bônus máximo**
D00B58A8 0000
800B58A8 FFFF
**Fase Village Fete**
**Tempo ilimitado**
800B797C 22E2
**Ter todos os carneiros**
D00B7984 0000
800B7984 001E
**Bônus máximo**
D00B7988 0000
800B7988 FFFF
**Fase Lost In Space**
**Tempo ilimitado**
800BC054 22A8
**Ter todos os carneiros**
D00BC05C 001E
800BC05C 001E
**Bônus máximo**
D00BC05E 0000
800BC05E FFFF
**Fase Jurassic**
**Tempo ilimitado**
800B5F1C 30A3
**Ter todos os carneiros**
D00B5F24 0000
800B5F24 001E
**Bônus máximo**
D00B5F28 0000
800B5F28 FFFF

## T

***TOSHINDEN SABARU***
(GameShark 3,2 ou superior)
(Versão Japonesa de Battle Arena Toshinden 4)
**HP ilimitado**
**Primeiro jogador**
801DEDEE 0000
**Segundo jogador (CPU)**
801DEFAE 27B4
**SP ilimitado**
**Primeiro jogador**
801DEDD0 012C
**SP nível mínimo (CPU)**
801DEF90 0000
**Todos os personagens**
801F1C78 00FF
801F1C7A 0404
801F1C7C 0404
801F1C7E 0404
801F1C80 0404
801F1C82 0404
801F1C84 0404
801F1C86 0404
**Todos os Mini-Games**
801F1C88 007F

## O QUE É GAMESHARK?

O GameShark é um pequeno acessório que tem o tamanho de uma caixa de fósforos, e deve ser instalado na parte posterior do seu PlayStation através da entrada paralela do console. Com ele você pode conseguir vidas infinitas, pular fases e ganhar superpoderes em diversos jogos digitando códigos secretos no menu do GameShark. Esse menu aparece quando você liga o PlayStation com o GameShark conectado a ele.

**Cadastrando novo jogo**

O GameShark traz alguns códigos carregados Porém, você pode cadastrar os códigos de novos jogos. Para isso, ligue seu PlayStation com o GameShark ativado. No menu principal, entre na opção Select Cheat Code e depois em New Game. Aperte ● duas vezes e escreva o nome do jogo utilizando novamente o ● do controle. Em seguida, aperte o botão ✖ e salve pressionando ● mais uma vez. Aparece a tela New Code. Aperte ● e adicione o código utilizando o menu lateral. Se quiser, há a opção de criar uma descrição do código, que pode ser preenchida com o botão ■. Quando terminar o cadastramento, ative o código desejado com ● e volte com o ✖. Coloque o CD do jogo dentro do PlayStation e, no menu principal, entre no Start Game, espere o jogo ser carregado e divirta-se.

***O GameShark deve ser conectado à entrada paralela do seu PlayStation***

**Kelkoo.com e a revista Dicas & Truques para Playstation agradecem a participação dos leitores na promoção Ganhe um Playstation 2 de Natal!**

**Confira o ganhador e as melhores frases no site www.kelkoo.com.br**

**Compare preços de vídeo games antes de comprar.**

EDITORA EUROPA

Revista Dicas & Truques para PlayStation

www.kelkoo.com.br

kelkoo.com

CaliaAssumpção

**Yahoo! Games.**
**Aprenda a derrotar monstros, destruir inimigos, eliminar bandidos e trucidar o tédio.**

DO YOU YAHOO!?™

**www.yahoo.com.br**

Dicas dos jogos, informações, novidades, e tudo o que você precisa para detonar. Yahoo! Games. O melhor sobre games na rede.